



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

미술학석사학위논문

차용을 통한
여성이미지의 비판적 수용과
생산에 관한 작품연구

2018년 2월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

윤 소 린

차용을 통한
여성이미지의 비판적 수용과
생산에 관한 작품연구

지도교수 오 인 환

이 논문을 미술학석사학위논문으로 제출함
2017년 11월

서울대학교 대학원
미술대학 서양화전공
윤 소 린

윤소린의 석사학위논문을 인준함
2017년 12월

위 원 장 윤 동 천 (인)

부위원장 김 춘 수 (인)

위 원 김 형 관 (인)

국문초록

이 작품론은 디지털 이미지 환경에서 작동하는 문화적인 규칙과 통제를 일시적이거나 비판적으로 바라볼 수 있게 하는 미술의 시도에 대한 연구이다. 본인이 주시하는 디지털 이미지 환경이란, 총체를 파악하기 어려운 디지털 이미지의 파급력과, 사적인 영역 깊숙이 파고들어 일상의 감각경험을 독점해가는 스크린으로 인해서 우리가 경험하고 있는 일상의 시각 경험의 현실을 파악하기 어려워진 현 상태를 말한다. 본 연구에 포함된 작품들은 오늘날 변화된 미디어 상황이 개인의 사적인 선택이나, 나아가 내밀한 기억에까지 미치는 영향을 탐구하기 위해 이미지의 생산과 수용의 과정에서 ‘집단성과 개인성 사이의 불가분한 상황’에 주목하고 있다. 이것은 미디어를 통해 대량생산되는 이미지의 공유가 개인의 주체적인 판단을 유보시키고, 사적인 체험이 자신만의 것인지 집단적인 욕망의 수용인지 구분하기 어렵게 되는 상황을 말한다. 변화된 미디어 환경으로 인해서 일상 속 이미지 체험들은 과잉되어가고 있지만, 이에 반해 나의 총체적인 경험은 결핍에 가깝다는 자각으로 의심이 촉발되었고, 이 의심은 오늘날 이미지 소비와 생산에서 실재란 무엇인가에 대한 질문으로 수렴되었다. 이와 같은 질문은 나의 작업의 동기가 되었다.

질문을 던지는 본인의 정체성은 20대 여성으로 구체화된다. 나는 규범화된 여성성을 수용하도록 요구받으면서도 동시에 전형적인 여성성에서 자유로운 경험을 해왔는데, 이와 같은 이중적인 여성성에 대한 경험은 본인에게 비판적인 사고의 기회가 되었다. 이로써 나는 미디어와 결부되어 작동하는 재현의 체계와 여성 주체 사이의 관계를 질문하게 되었고, 무엇보다도 여성이미지의 생산과 수용에서 보편적인 규범이나 기준이 만들어지는 방식에 대해 의심하게 되었다. 본인이 주목하는 이미지들의 범주는 디지털 미디어로 증식되면서 이상적인 상태를 재현하는 주류 상업 이미지이며, 주로 여성에 의해 소비되는 판타지이다. 나는 대표적인 사례에 초점을 맞춰서 연구를 진행해왔는데, 연구에 포함된 작품들은 이미지화된 경험으로서 “신혼여행”이나 신체의 이미지 등과 같은 여성과 관련된 재현의 체계를 주요하게 다루고 있다. 여기서, 이러한 여성이미지를 소비하는 내부자이지만 시스템에 완전히 이입하지

못하는 본인의 이중적 태도는, 여성이미지가 재현되는 과정에서 이미지를 생산하는 것과 이미지를 소비하는 것 사이의 불가분한 관계를 세심하게 관찰하도록 이끌었다.

나의 작업은 이미 통용되고 있는 재현에서 완전히 벗어나는 전혀 새로운 것을 만드는 것이라기보다는, 이미 구축된 틀에 의해 마비되어 있는 비판적인 감각을 활성화시키기 위한 시도라고 할 수 있다. 이를 위한 본인 작업의 주요한 방법론은 차용이다. 의미구조에서 필연적으로 이전에 존재했던 출처를 지시할 수밖에 없는 ‘차용하기’는 이전의 것을 가져와 다시 사용함으로써 대상의 재현을 일차적으로 수행하게 된다. 그렇지만 본인이 작품에 들어오는 것은 이미지 자체의 차용이 아닌 ‘과정’으로써의 차용이다. 즉, 오늘날 디지털 이미지가 생성되고 소비되는 순환의 과정에서 주요하게 작용하고 있는 차용의 과정을 작품에서 다시 한 번 재현하는 것으로, 파편적으로 흩어져서 비가시화되었던 이미지 체계의 작동을 가시화시키는 것이다. 본인의 작업에서 차용의 구체적인 활용방식은 ‘캡처하기capturing’, ‘다시 프레임하기reframing’, ‘되풀이하기reiterating’이다. 나는 디지털 방식을 활용하여 많은 사람들이 반복하고 있는 행동방식을 캡처하고, 이미지 편집기술을 활용하여 여성성의 경계를 프레임하며, 이로써 사람들이 차용하는 방식을 설치나 영상구조로 되풀이함으로써 이미지 생산과 소비의 순환구조를 드러내고자 하였다. 작업에서 최종적인 결과물은 전시장에 설치되는데, 이때에 본인은 작품을 통한 관객의 경험이 시각적인 체험이면서도 시각적이지만은 않은, 공감각적인 경험이 되도록 하고 있다. 이러한 나의 시도는 날로 발전되는 디지털 기술이 감추는 속성들을 드러내고, 특히 디지털 환경에서 여성의 관점으로 본 관습화된 여성이미지에 대한 시각경험과 규범화된 재현의 체계의 속성을 성찰하는 것을 의도하였다.

주요어 : 젠더 관점, 디지털 시각 환경, 차용, 차용의 과정, 이미지 생산과 소비, 집단성과 개인성, 내밀화된 보편성

학 번 : 2013-21198

목 차

I. 서론	1
II. 재현의 체계와 동시대 여성이미지	4
1. 이중적인 여성성의 경험과 관점의 형성	4
2. 이미지 소비자이자 생산자로서 여성	9
3. 보편화된 여성성의 재생산	12
III. 디지털 미디어의 확산과 이미지 생산과 소비의 변화 ..	17
1. 내밀해진 스크린과 검색의 인식론	17
2. 대량생산되는 기억과 유보되는 자기 판단	25
IV. 창작 방식으로서의 차용	30
1. 차용과 역-차용	31
1) 디지털 방식의 차용	31
2) 차용의 과정을 차용하기	33
2. 차용의 방식들	38
1) 캡치하기	39
2) 다시 프레임하기	41
3) 되풀이하기	44
3. 온라인과 오프라인 공간의 상호 연결	47
V. 결론	52
참고문헌	54
그림목록	58
Abstract	60

I. 서론

의심의 시선으로 바라본다는 것은 자신을 향한 대상의 영향력을 인정하면서도, 그 영향력을 경계하여 전적으로 믿지 않음을 의미한다. 성급하게 판단하지 않고 상황이 변모되는 양상을 지켜보는 의심의 자세는 대상을 이전보다 신뢰하거나 혹은 가려져있던 실재를 확인하기 위한, 보이는 것 이면의 작동 방식을 파악하려는 태도라고 할 수 있다. 창작자인 나는 시각예술의 힘을 신뢰하는 만큼 동시대 시각 이미지의 영향력을 의심하고 있다. 왜냐하면 오늘날 디지털 방식의 확산으로 저화질·저용량의 이미지가 갖는 파급력은 컴퓨터에 저장되어 있는 썸네일만큼이나 총체를 파악하기 어려워졌고, 스크린 기술의 발전에 따라 미디어를 바라보는 체험은 일상의 감각경험을 독점해가고 있어 보이기 때문이다. 무엇보다도 갈수록 과잉되어가는 이미지 체험들 사이에서 일상의 총체적인 경험은 오히려 결핍에 가까워지고 있음을 자각하면서, 나는 오늘날 디지털 미디어 환경에서 경험의 실재란 무엇인지 질문하게 되었다.

질문을 던지는 본인은 여성이라는 젠더로 구체화된다. 나의 눈길을 끄는 이미지들이 여성의 욕망과 관련되어 작동하는 재현이라는 사실은 스스로를 20대 여성으로 인식하게 해주었고, 여성인 내가 재현된 이미지의 소비자임을 자각하게 하였다. 그리고 나는 여성이미지를 둘러싼 애매한 관계들을 젠더의 관점과 이론적인 분석을 통해 이해할 수 있었고, 이것은 본인 작업의 중요한 전제가 되고 있다. 내가 작업으로 탐구하는 것은 이미지들로 기호화 되고 있는 경험이다. 고유한 것이라고 생각했던 감정과 심리적인 반응, 그리고 가치들까지도 규범화된 재현의 연속선상에서 생산되고 있는 복사본일지 모른다는 의심의 시선은, 디지털 미디어를 통한 증식과 맞물려 많은 수량으로 입지를 보장받는 기호화된 이미지들을 유의하여 보게 만들었다. 나의 궁극적인 의문은 실시간으로 증식하는 이미지들로 재현되는 감정과 가치가, 스스로도 자각하지 못하는 사이에 나의 실질적인 경험을 규정하거나 통제하는 것은 아닌가에 대한 것이다.

본인은 작업에서 개인적인 서사나 감정보다는 내가 살아가는 이미지 환

경을 구조적으로 관찰하고 탐구한다. 나에게 시각예술이란 비판적 사유를 유지하기 위한 감각적 지지체로서 유의미하며, 나의 작업은 디지털 미디어를 통해 유통되는 이미지의 재생산 과정을 재 활용하여 표피적인 시각세계의 이면에서 작동하는 문화적인 규범, 규칙, 통제를 여성의 관점에서 가시화하는 것을 목적으로 한다. 나아가 본인의 작품은 일시적이거나 관객들에게 비판적인 바라보기의 경험을 제공하기 위한 실험이 되며, 특히 일상을 지배하는 이미지의 생산과 수용에 대하여 시각예술을 통해 이중적으로 바라볼 수 있기를 시도하고 있다.

이 작품론에서 연구의 대상으로 삼는 작품들은 2013년부터 2015년 사이에 제작한 작품들을 선별적으로 다룬다. 선별된 작품들은 대표적인 사례를 통해 질문을 탐구해나가고 있는데, 작품들이 제작되었던 시기와 논문을 쓰는 지금 사이의 시간이 있었기 때문에 당시에 설명하기 힘들었던 부분들을 분석하고 언어화하여 의식적으로 표현할 수 있었다.

작품론의 전개는, 먼저 본론의 첫 장인 II장에서 개인적인 경험을 바탕으로 본인에게 젠더의 관점이 왜 중요하게 되었는지 진술하고, 이를 통해 작업을 하는 미술가로서 동시대 재현의 체계를 분석하는 것이 왜 주체성에 대한 고민과 연결되는지를 논할 것이다. 이를 위해 본인은 이미지 체계에 대한 문화이론들을 인식론적인 토대로서 참고할 것이며, 본인이 작품에서 탐구하는 디지털 시각 환경에서 유통되는 특정 여성이미지들이 보편성을 획득하는 과정을 명료하게 분석하기 위해 마사 로즐러의 작품 사례를 함께 설명할 것이다. 그러므로 여성이미지의 생산과 소비의 불가분한 상황이라는 변화된 재현의 체계를 분석하고자 한다.

다음 본론 III장에서는 재현의 체계를 변화시킨 중요한 계기로서 미디어의 변화를 살펴볼 것이다. 특히 미디어의 변화가 이미지들을 어떻게 분배하여 소비하도록 이끌었는지 알아볼 것이며, 미디어를 통한 인식작용이 개인의 사적인 선택이나 내밀한 기억에 관여되는 양상을 ‘집단성과 개인성의 불가분한 상황’이라는 키워드로 설명하고자 한다. 피에르 위그의 작품은 상업 미디어와 개인의 내밀한 인식 사이의 영향력을 연구한 선례로 소개되며, 이 작품을 본

인의 작품과 비교함으로써 오늘날 미디어의 변화된 상황을 논하겠다.

그리고 본론의 마지막 VI장에서는 내가 여성이미지의 비판적 수용과 생산을 가시화하기 위해 차용의 방식을 작품의 형식에서 어떻게 시도하고 있는지 검토할 것이다. 먼저 본인 작품에서 중요하게 사용된 차용하기가 주체성을 탐구하는 분석적인 전략으로서 어떤 의미가 있는지 알아보고, 또한 작품에서 실천된 차용의 방식으로 “캡처하기”, “다시 프레이밍하기”, “되풀이하기”의 방법들에 대해 설명할 것이다. 이 용어들은 미술사학자 데이비드 조슬릿의 분석 용어를 가져온 것인데, 용어와 함께 현대의 변화된 이미지 상황을 정리하는 조슬릿의 연구를 참고하여 본인 작품의 방법적 특성을 분석할 것이다. 마지막으로 작품의 설치방법에서 의미화의 구조를 설명하고, 전시장에서 경험하게 되는 시각적이지만은 않은 체험들을 통해, 본인이 비판적으로 인식하는 시각 경험에 대한 해석의 가능성을 알아보고자 한다.

본인에게 이 연구는 지난 작업을 정리하는 시도면서, 또한 앞으로 연구해 나갈 작업의 토대를 다지는 기회로서 의미가 있다. 따라서 연구에서는 본인 작품의 미흡한 시도를 비판적으로 고찰하고, 더불어 다양한 문화 분석과 작품 사례를 참고하여 앞으로 발전시켜나갈 방향을 탐색하는 확장의 방향으로 논의를 진행할 것이다.

II. 재현의 체계와 동시대 여성이미지

이 장에서는 개인적인 경험을 바탕으로 본인에게 젠더의 관점이 왜 중요하게 되었는지 진술하고, 이를 통해 미술가로서 여성이미지의 생성과 소비의 체계를 분석적으로 바라본다는 것이 왜 주체성에 대한 고민과 연결되는지를 논할 것이다. 본인은 이미지의 재생산 과정에서 여성이미지의 보편화된 기준이 생산되는 방식을 관찰하는 것으로 주체성을 탐색하고 있는데, 작품에서 연구하는 대상은 이미지 자체뿐만 아니라 이미지에 대한 심리적 반응을 포함한다. 재현의 체계를 관찰하는 본인은 스스로를 내부자로 인식하고 있으며, 따라서 본인이 감지하는 이미지에 대한 심리적인 반응을 분석의 출발점으로 활용할 것이다.

1. 이중적인 여성성의 경험과 관점의 형성

서울에 거주하며 중산층 가정에서 성장한 나는 스스로를 가부장제의 수혜자라고 생각했다. 부모님 세대와는 달리 여자라는 이유로 교육을 포기당하거나 혹은 설거지나 빨래와 같은 전통적인 역할을 강요받지 않았고, 오히려 전적으로 지원을 받는 존재이었기 때문이다. 대부분의 역할에서 나는 성차에 의해 고정된 것이 아닌 주어진 조건에서 유동적인 역할을 수행하는 비교적 자율적인 젠더 역할 속에서 성장했다.

그렇지만 내가 뒤늦게 젠더의 시선으로 사회를 바라보기 시작한 것은 20대 초중반 무렵부터 이었다. 그때까지 나는 스스로가 평범할지라도 안정적인 삶의 범주에 속할 것이라는 막연한 믿음이 있었다. 그리고 이러한 인식의 바탕에는 수혜자로서의 경험이 뒷받침되어 있었다. 하지만 시간이 지나면서 나는 안정적이고 평범할 내 삶이 그동안 누려왔던 것과는 다를 것임을 알게 되었는데, 왜냐하면 내가 전제했던 가부장제의 수혜를 다른 관점에서 보게 되

었기 때문이다. 어릴 때 학생이기 때문에 중성적인 존재였던 나는, 대학에 진학하면서 개인이자 여성으로 인식되었고 이에 따른 파편적이지만 보편적인 기대를 접하게 되었다. 그리고 내가 사회라는 시스템 속에서 역할을 맡고자 할수록 나의 정체성은 여성이라는 조건과 결부되어 판단될 수 있음을 알게 되었다. 하지만 다른 세대와 대화하거나 혹은 지인들과 자신을 비교하는 과정에서, 나는 이상적이거나 평범함에 대한 범주가 모호하다는 것을 자각하게 되었는데, 왜냐하면 외부의 시선에서 바라본 나는 많은 경우 전형적인 여성상에서 벗어나지 않았지만, 그러면서도 보편적이지 않은 의외의 인물로도 인식되곤 했기 때문이다. 또한 여성이라는 젠더를 바라보는 관점과 내가 젠더의 관점에서 상황을 해석하는 관점이 충돌했던 경험들을 통해서 나는 상황을 바라보는 다수의 입장과 고정되지 않은 관점에 대해 생각해보게 되었다.

이러한 과정에서 나는 젠더의 관점으로 스스로의 성장 배경을 다시 돌아보게 되었다. 그리고 그동안 생각했던 것과는 달리 나의 성장 과정에는 여성성을 둘러싼 보편적이면서 동시에 보편적이지 않은 젠더의 체험들이 있었다는 사실을 확인할 수 있었다. 손녀를 사랑했기에 그만큼 내가 아들이기를 바라셨던 외할머니와, 반면 한 번도 나에게 ‘아들’을 투사한 적 없으셨던 친할머니의 모습에서는 전통적인 편견이 교차하고 있었다. 또한 내가 속했던 집단은 대부분 여초집단이었는데, 그렇기 때문에 나는 여초집단을 바라보는 여성성에 대한 기대를 이해하면서, 동시에 현실적인 이유로 인해 여성적이지 않은 역할도 수행할 수 있었다. 이렇게 규범화된 여성성을 수용하도록 요구 받으면서도 동시에 그러한 전형성에 대한 요구로부터 자유로운 경험을 해왔던 나는 여성성에 대한 이중적인 정체성을 형성할 수 있었다. 나의 이중적인 여성성의 형성은 정체성에 대한 다중적인 관점을 갖는 계기가 되었고, 이러한 다중적인 경험은 규범화되거나 규범화되지 않은, 이중적인 여성성의 사이를 ‘이동하는’ 유동적인 ‘관점’을 소유하게 하였다. 이렇게 ‘이동하는 관점’은 스스로의 위치를 만들어내는 경계들을 주시하게 만들었다. 이로써 나는 어떤 방식으로 보편적인 것들이 만들어지는지 자문하게 되었고, 또한 보편적인 규범이 갖고 있는 심리적인 영향력이 누구를 위해 작동하고 있는지 질문하게 되었다.

내가 연구하는 재현의 체계란 오늘날 다양한 디지털 방식을 통해 이미지가 반복 순환되는 과정 속에서, 가상적인 이미지와 실제적인 경험이 상호 모방의 대상이 되는 연속적인 재현하기의 상황이다. 내가 작업에서 주요하게 다루는 인터넷 공간에서 유통되는 사진들은 예술로서의 결과물이라기보다는, 새로운 시각 언어를 만들어내는 기호이자 사회적인 담론을 만들어내는 기표이다. 다시 말해, 소쉬르Ferdinand de Saussure가 텍스트를 기표와 기의의 합성물로 설명했듯이, 나는 사진 이미지들을 기표로 간주하고 그 기표가 의미와 임의적으로 연결되어있다고 생각하는 것이다. 기표로서의 여성이미지는, 고정된 의미를 갖지는 못하지만 사회적인 규범이나 가치를 전달하는 통로로서 이용될 수 있다고 본다. 따라서 나는 여성이미지라는 기표가 미디어의 활용을 통해 복사 및 재현되는 과정 중에서 보편적인 의미나 규범을 전달하게 되는 그 상황을 주시하고 있다고 말할 수 있다. 이미지의 유통 과정은 우리의 일상에서 발견되는 문화적인 영향력들을 확인할 수 있는 연구의 대상으로서 탐구되어 왔다.¹⁾ 그래서 나는 변화된 미디어 환경에서 여성이미지가 어떠한 형식으로 어떻게 나타나고 있는가를 관찰하는 것으로 이미지의 사회적인 영향력을 확인하고자 한다.

미디어로 재현되는 여성이미지가 본인에게 중요한 이유는 여성성을 둘러싼 생산과 소비가 매우 현실적인 영향력을 발휘하고 있기 때문이다. 한 예로, 고등학교를 졸업하고 대학에 진학했을 때 내가 가장 먼저 한 것은 미디어를 통해 소비하는 법을 배우는 것이었다. 머리를 하거나 화장품을 사는 것이 자신에게 주어진 자유를 만끽하는 방식이었기 때문이다. 이렇게 스스로에게 관심을 갖을수록 매우 적극적인 소비자가 되고 있음은 지금까지도 스스로에게

1) 그리젤다 폴록Griselda Pollock은 “문화적 실행들은 미적 감정들을 불러일으키는 아름다운 사물들을 생산하는 장소가 아니라 기호체계와 재현의 실행으로 정의된다. 문화적 실행은 의미를 생산해 내고 이러한 의미들이 소비되는 위치를 생산한다. … 재현은 시각적이거나 사회적으로 명백한 형태로 재현의 조건을 규정하지만, 또한 재현의 형식, 실행, 재현의 효과들에 의해 영향을 받고 변경된 사회적 절차들을 ‘명료하게 표현하는 것’으로도 이해될 수 있다.”라고 말하면서 여성이미지의 재현을 분석하는 것으로 사회의 문화적인 영향력을 확인할 있다고 말하였다.
그리젤다 폴록(지), 전유신(역), 『페미니즘으로 미술사에 개입하기』, 1988. (윤난지(편). 모더니즘 이후 미술의 화두3. 페미니즘과 미술. pp.45-46)

서 발견할 수 있다. 나는 자신의 욕망을 이해하기 위해 여성 주체와 재현되는 여성이미지 사이의 관계에 주목하게 되었고, 무엇보다도 내가 여성상을 학습한 미디어와 결부되어 작동하는 재현의 방식을 주시하게 되었다.

내가 주목하는 이미지들은 이상적인 여성의 상태를 재현하는 주류 상업 이미지이다. 또한, 검색어를 입력하고 이미지를 수집하여 분류하는 과정은 실생활에서 작동하고 있는 재현의 과정을 추적하기 위한 실천들이다. 이상화된 이미지나 형식들이 어떠한 방식으로 소비되는지 관찰하기 위해 본인은 일상적인 경험을 주시하고 있다. 이렇게 실생활에서 작동하는 이상적인 이미지의 생산과 소비의 사례를 관찰하는 시도는 궁극적으로 주체성을 탐구하기 위한 과정으로서 의미가 있다. 왜냐하면 본인의 성장 배경을 젠더의 관점으로 다시 보았을 때 자신에 대한 인식이 구체화 되었듯이, 스스로를 에워싸고 있는 이미지의 생산과 소비, 즉, 재현의 체계를 연구하는 것이 이미지 체험과 자신의 주체성 사이의 관계에 대해 고민해보는 기회가 될 수 있다고 보기 때문이다.

그렇지만 내가 탐색하는 주체성이란 원근법의 소실점으로서 고정된 존재가 아닌 것 같다. 나에게 주체성이란 주어지는 상황이나 체험들을 다른 관점에서 독해할 수 있는 가능성을 의미한다. 본인은 이동하는 관점을 통한 일시적인 경험의 축적으로 형성되는 다중적인 정체성을 구축하고자 하는 입장이다. 따라서 작업에서는 기존의 재현의 체계로부터 완전히 벗어나는 새로운 것을 만드는 것이 아닌, 이미 구축된 재현의 체계에 길들여져 마비된 비판적인 감각을 활성화시키기 위한 시도를 하고 있다. 내가 재현의 과정을 탐구하는 것은, 본인이 의심하고 있는 재현의 체계를 잘못된 것으로 규정하여 분리시키려는 시도가 아닌, 기존의 재현의 과정에서 누락된 비판적 시선을 끼워 넣는 것으로 여성이미지의 생산과 수용의 과정을 진정으로 이해하려는 것이다. 나는 이러한 이해의 과정이 앞으로 본인 작업을 확장시키기 위한 중요한 전제가 된다고 믿는다.

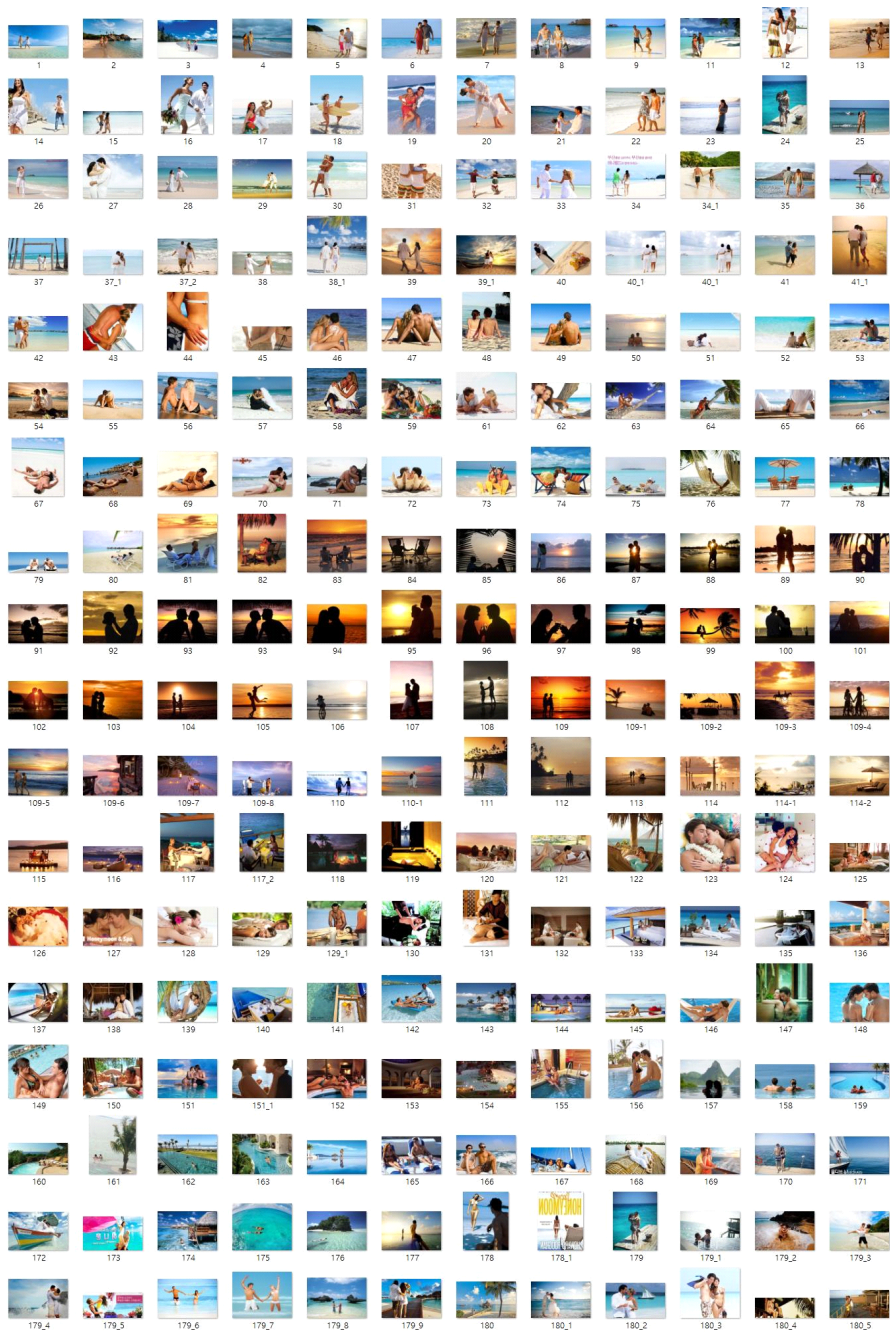


그림1 <로맨틱 이미지 : 나의 허니문> 작품에 사용된 이미지들의 썸네일

2. 이미지 소비자이자 생산자로서 여성

오늘날 재현이 생산되는 방식은 바뀌었다. 재현의 역사에서 주로 피사체의 역할을 부여받았던 여성의 이미지는, 오늘날 여성이 여성의 욕망이라고 인정되는 환상을 생산하는 과정에 참여함으로써 이미지의 생산자가 되었다. 남성적 응시 뿐 아니라 여성 스스로의 응시를 반영하는 동시대 여성이미지의 생산과 소비에서 여성은 이미지의 생산자이며 소비자가 되고 있는데, 왜냐하면 오늘날 디지털 시각 환경에서는 여성이미지의 소비가 이미지의 생산 과정과 깊이 연결되어 있어 보이기 때문이다.

〈그림1〉의 이미지들은 검색 엔진을 이용해 모은 사진들이다. 즉, 로맨틱, 신혼여행, 스냅사진, 파라다이스, 휴양지 등과 같은 “연관검색어”의 관계를 가진 단어들을 찾아본 결과들인 것이다. 각각의 사진들은 이상적인 젊음, 적절한 로맨스, 이국적인 장소에서의 낭만적인 감정, 파라다이스를 구현한 휴양지 등 익숙하면서도 일상적이지는 않은 환상을 재현하고 있다. 이러한 이미지들은 상품의 홍보를 위해 연출된 것과 개인들이 남긴 체험 후기로 구분되지만, 본인은 오히려 누군가의 일상적인 경험을 기반으로 하는 후자의 이미지가 더욱 빠르게 증식하고 있다는 점에 주목한다. 이미지의 소비와 생산이 합쳐지는 이러한 상황에서, 이미지를 만들어낸 소비자는 타인의 체험을 자신의 경험으로 재현하고, 다시 공유함으로써, 소비자이자 생산자로서 역할하고 있는 것이다.

나는 20대 여성들이 관심을 가질만한 이미지들에 관심을 갖는다. 나는 이러한 소재들이 여성을 위해 대량생산된 환상이라고 생각하는데, 그 이유를 본인의 체험을 통해 역추적 해보면 어린 시절의 기억을 한 예로 들 수 있다. 10대 시절 당시 나와 또래 친구들은 하이틴 로맨스 만화나 소설을 함께 보거나 혹은 몰래 돌려 본 기억이 있다. 나는 이 시기에 여자아이들은 만화나 인터넷 소설을 포함한 여러 미디어들을 통해 섹슈얼리티에 대한 관심이나 로맨스에 대한 관념을 접하게 된다고 본다. 어릴 때 자주 접할 수 있었던 취향이 성인이 되었을 때에는 보편적인 상상력의 기반이 되는데, 따라서 성장기 때

남몰래 탐독했던 로맨스 문학은 여성에게 로맨틱한 사랑과 연애감정에 대한 구체적인 상상력의 자원을 제공하고, 심지어 이러한 소재에 관심이 없을지라도 자신도 모르게 환상을 공유하게 만든다. 검색된 시각·문자 정보들은 여성들만의 자원처럼 공유되는 로맨스 문학의 성인 버전이자 실사 판이라고 할 수 있다. 다시 말하면, 여성에 의해 소비되는 판타지인 것이다.

섹슈얼리티와 연결된 여성이미지들에 주목하는 나는 외부의 관찰자가 아니라 또래 여성과 환상을 공유하고 있는 내부자의 위치이지만, 스스로에게서 이러한 환상에 온전히 이입되지 않는 이중적인 태도를 발견한다. 왜냐하면 내 스스로 정말 원해서 환상을 공유하고 있는 것인지, 아니면 환상을 공유해야만 했기 때문에 관심을 갖게 된 것인지 불명확했기 때문이다. 내가 가지는 내부자의 시선이란 환상을 소비하는 쾌락을 이해하면서도 의심하는 이중적인 시선이라고 말할 수 있다. 슬라보예 지젝Slavoj Žižek은 오늘날 가상이 실재보다 과잉되어가는 사건들을 추적하면서, 환상이 우리가 무엇인가를 욕망할 수 있도록 틀을 짜 주고 있으며 여기에서 환상의 시나리오는 욕망을 만족시키는 것이 아니라 욕망을 구성한다고 말하였다. 즉, 우리는 환상을 통해 욕망하는 법을 배운다는 것이다.²⁾ 지젝이 말한 수용되는 욕망과 사회의 지배적인 이데올로기와의 관계는 본인이 감지하는 괴리감에대한 질문과 연결될 수 있다. 다시 말해, 환상을 소비하는 것이 욕망을 학습하는 효과로 이어진다면, 본인이 주시하는 소비이자 생산이란, 자신이 속한 사회가 원하는 여성상과 삶의 가치를 내재화하는 하나의 체계가 아닌지에 대한 질문인 것이다.

이중적인 바라보기와 관련하여 테레사 드 로레티스Teresa de Lauretis는 ‘또한/혹은’이라는 심리적 바라보기 모델을 제시하였는데, 이것은 본인의 괴리감이 분석의 필요성을 촉발시킨 것처럼, 이중성으로부터 긍정적인 가능성을 제안했다는 점에서 본인에게 중요한 참고사례가 된다. 드 로레티스는 영화를 바라보는 여성관객의 쾌락을 설명하는 정신분석적 용어로 카메라나 남성 인물의 시선에 자신을 투사하는 동적인 동일시와 여성이미지에 자신을 투사하는 수동적인 동일시 외에 ‘이중적 동일시’가 존재한다고 말하였다. 이중적 동

2) 슬라보예 지젝(저), 이수련(역). 『이데올로기의 숭고한 대상』, 2013, p.196

일시에서 여성관객의 욕망은 “다른 이들을 향한 욕망이면서, 동시에 다른 이들에 의해 욕망되고자 하는 욕망”이다. 즉, 영화의 서사 흐름 속에서 여성관객은 주인공에 자신을 투사하는 동적인 욕망을 느끼면서 여성배우에게 자신을 투사하는 수동적인 욕망을 동시에 느낀다는 것이다. 여기서 이중적인 바라보기가 긍정적인 가능성이 될 수 있는 이유는 이중적인 욕망의 위치들에서 주체가 고정되기 때문이다.³⁾ 즉, 자신의 욕망을 탐색하는 다중적인 투사 속에서 오히려 주체가 구체화 된다는 것이다. 드 로레티스는 표상으로서 여성이 아닌, 그리고 관람자의 실제 젠더와 상관없이, 관객을 여성 주체로 호명하는 가능성을 연구했다. 본인에게도 여성의 시선이란 단순히 젠더라는 이분법적인 입장이 아닌, 이중적인 지위의 욕망을 통해 스스로의 위치를 찾아가는 의심을 지속하는 바라보기를 의미한다. 때문에 의식하기의 과정으로서 여성의 시선이란 젠더에 관계없는 주체성 탐색의 도구가 될 수 있다고 생각한다.

하지만 이중적인 바라보기는 변화된 재현의 체계에서 여성이미지가 소비되는 기제라고도 볼 수 있다. 여성 스스로 보여지는 쾌락을 느끼며 동시에 이미지의 생산자로서 동적인 쾌락을 느끼는 것은 동시대 여성이미지의 상황을 설명하기 때문이다. 따라서 주체성에 대한 고민은 더욱 중요해지는데, 왜냐하면 이중적인 바라보기란 주체를 풍부하게 탐색하는 다양한 해석의 장이 되거나, 아니면 스크린을 통해 자신의 지각과 재현된 이미지들을 동일시하는 수동적인 소비가 될 수 있다는 매우 다른 결론에 이르게 되기 때문이다.

3) 쇼히니 초두리(저), 노지승(옮). 『페미니즘 영화이론』, 2012, p.139

3. 보편화된 여성성의 재생산

나는 이미지를 소비하는 방식이 곧 이미지 생산하기가 된 방식을 ‘재생산’이라고 말하고자 한다. 내가 이미지들을 대하는 방식은 마치 스크린 너머로 누군가의 단편적인 일상이나 공유된 정보를 접할 때처럼, 각각의 이미지들에서 개인적인 의미나 진정성의 차원과는 거리를 두고 보는 것이다. 즉, 이미지들의 내밀한 의미나 사적인 이야기들이 어떻게 만들어지게 되었는가에 주목하는 것이 아니라, 개인적인 경험이 이미지 정보로 환원되고 있으며 일상의 체험이 이미지의 재생산 방식이 되었다는 것을 중점적으로 분석하고 있는 것이다. 나는 여성이미지를 재생산하는 체계의 분석을 통해서만이 비로소 수많은 이미지들이 재현하는 가치나 규범에 대해 인식할 수 있으며, 이에 따라 반복적으로 재현되는 것들은 이미지뿐만 아니라 이미지와 연결된 가치와 규범의 영향력임을 알아볼 수 있게 된다고 생각한다.

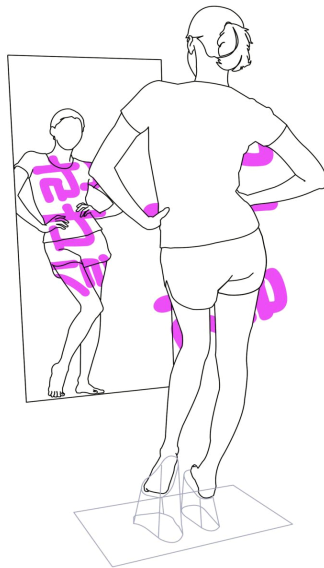


그림2 〈미끄러지는 신체 : 스크린〉 설치를 위한 드로잉, 2014, 종이에 잉크젯 프린트



그림3 〈미끄러지는 신체 : 스크린〉, 2014, 거울에 프로젝션, 가변설치

작품 〈미끄러지는 신체 : 스크린〉(그림2,3)은 이상적인 여성이미지가 생산되고 소비되는 장소로서 신체에 주목하고 있다. 관객은 작품에서 거울을 통해 자신의 신체가 스크린이 되는 경험을 하게 된다. 관객의 몸 위에 맺히는 텍스트들은 누구의 신체에 맺히느냐에 따라 가치판단적인 단어가 되거나 의미를 만들어내지 못하고 미끄러진다. 여성의 신체에 대한 이상적이거나 이상적이지 않은 수식어로 해석할 수 있는 텍스트를 투사하는 재현하기의 방식은, 언어로 과장되어 문화적 기호로 정착된 ‘재현된 기호’를 작품의 중요한 전제로 삼는다. 왜냐하면 이미 유통되고 있는 이미지화된 신체와 이 신체를 지시하는 언어의 고정된 관계가 기호를 통해 드러날 수 있기 때문이다. 작품에서 투사되는 언어는 “길다란, 넓은, 두꺼운, 좁은, 무거운, 가벼운” 등의 신체에 국한되어 사용되지 않는 형용사들이다. 그렇지만 이 중립적인 언어들이 개인의 몸 위에 투사되어 의미작용을 발생시키는데 성공할 때, 언어와 신체의 고

정된 의미가 드러나게 된다. 다시 말하면, 개인의 특수한 신체 위에는 보편적인 몸의 이미지가 소환되어, 주로 이상적이거나 이상적이지 않다는 가치판단으로 이어지게 되는데, 판단의 근거가 보편적인 신체 이미지라는 외부에서 주어진 것이기 때문에 이 판단은 신체를 관리하거나 통제하도록 지시하는 효과를 발생시키는 것이다.

내가 작품에서 거울을 보며 글씨를 읽도록 의도한 이유는, 이러한 판단과 통제의 과정이 개인의 내밀한 인식의 순간에 작동한다고 보기 때문이다. 연구자의 경험을 근거로 하면, 여성인 본인이 거울을 보는 행위는 타인의 시선을 의식하는 것만큼이나 스스로의 모습에서 이상적인 여성이미지에 대한 욕망이나 판단을 확인하게 된다. 따라서 자기 자신을 바라본다는 ‘스스로의 판단’은 여성이미지를 바라보는 여성 자신의 욕망을 포착하는 순간이자, 신체 이미지를 둘러싼 재현된 ‘보편성’을 발견하는 순간이 될 수 있는 것이다.

이렇게 외부에서 주어지는 보편적인 여성이미지의 범주는 소비 가능한 기호로서 규정되어 있고, 거울을 보며 발견하는 신체에 대한 가치판단은 사실상 본인이 내면화 하고 있는 이상적인 여성이미지를 드러낸다. 이렇게 언어를 사용하고 있지만, 작품에서 강조되는 것은 개인의 특수한 신체와 보편적인 여성상 사이의 상호작용이다. 신체를 둘러싼 기호화된 재현들이 실제 개인의 신체를 통제하면서 동시에 이미지 소비에 적합한 개인을 만들어내고 있을지 모른다는 것을 나는 질문하고 있다.

이상적인 가치와 보편적인 규범은 사회의 지배적인 사고체계를 확인할 수 있는 가장 명료한 사례이다. 마사 로즐러Martha Rosler의 작품 〈단순히 얻어진 한 시민에 대한 인구통계/여성의 몸매 치수Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained〉(참고그림1)은 퍼포먼스를 통해 사회의 보편적인 기준이 여성-개인을 통제하는 방식으로서의 측정하기와 기록하기에 주목하였다. 영상에서 작가 자신의 신체를 타인에 의해 측정 받는 과정은 표준과 비교되어 기록된다. 영상의 배경이 의학적인 뉘앙스이긴 하지만, 신체 측정의 대상이자 참여자인 여성이 거울을 보는 장면으로 영상이 마무리된다는 점에서 여성에게 내재적으로 작동하는 자기 통제를 드러내려는 시도로 이해할 수 있



참고그림1 마사 로즐러, <단순히 얻어진 한 시민에 대한 인구통계/여성의 몸매 치수>, 1977, 39' 16"

다. 로즐러의 작품에서 표준이라는 외부의 기준을 여성의 신체와 관련시키는 장치는 ‘측정하기’이다. 본인의 작품에서와 같이 여기서도 측정이라는 중립적인 행위를 통해서 개인의 특수한 신체와 숫자로 구현된 보편적인 여성의 신체를 병치하고 있으며, 시대적인 영향력을 갖는 보편적인 여성상이 외부의 기준이 되어 여성의 신체에 개입하는 방식을 드러내고 있는 것이다.

여성상의 재생산과 소비의 불가분한 관계가 나에게 중요한 이유는 내가 일상에서 경험하는 이미지 경험과 본인 일상의 실질적인 경험 사이의 떨어지지 않는 괴리감 때문이다. 이 괴리감을 나는 포화나 과잉의 시대를 살고 있는 것 같이 느껴지지만, 정작 내가 느끼는 실상에서 여성이미지의 능동적인 체험은 결핍에 가깝다는 체감에 대한 반응이라고 본다. 특히 디지털 시각 환경에서 변화된 재현의 시스템에 의해 여성이 생산하는 여성이미지의 수량은 많아졌지만 이 사실이 재현의 주체가 여성 자신이 되었음을 의미하지 않으며, 그

렇기 때문에 오히려 특정 가치관에 관한 공인된 이미지의 반복이 두드러지는 것을 목격하게 된다.

동시대 재현의 체계에서 생산과 소비의 관계를 이렇게 이중적으로 역전시킨 중요한 계기로는 디지털 미디어의 발달이라는 시대적 배경이 있다고 생각한다. 왜냐하면 여성이 시각문화의 생산자가 될 수 있었던 이유 중 하나로, 디지털 장비와 편집 프로그램의 보급화에 따른 이미지의 비물질화가 있었기 때문이다. 다음 장에서는 기술의 발전이 여성이미지의 분배와 소비에 어떠한 영향을 미쳤는지 알아보려고 한다.

III. 디지털 미디어의 확산과 이미지 생산과 소비의 변화

재현의 체계를 변화시킨 중요한 계기에는 미디어의 변화가 있다. 이번 장에서는 달라진 미디어 특성을 인식적 측면에서 설명하고, 이미지들이 어떻게 분배되어 소비되는지를 알아보면서 작업의 전제가 되는 질문들을 살펴볼 것이다. 이를 위해 나는 디지털 시각 환경의 확산으로 변화된 상황에서, 이미지를 생산하고 소비하는 것이 개인의 선택이나 기억에 어떻게 내밀하게 관여되고 있는가를 ‘개인적인 인식과 집단적인 인식의 불가분한 관계’를 중심으로 논할 것이다. 그리고 새로운 미디어의 확산과 더불어 강화되고 있는 공유된 집단적인 경험에 주목하여 ‘유보되는 자기 판단’에 대해 말하고자 한다.

1. 내밀해진 스크린과 검색의 인식론

내가 태어난 해와 같은 연도인 1989년에 데이터베이스를 기반으로 한 인터넷 검색 서비스는 시작되었고, 나의 일상에 인터넷이 들어오기 시작한 것은 내가 초등학교에 입학할 무렵부터였다.⁴⁾ 사실상 인터넷이 없던 시대를 경험해보지 못한 나는 인터넷 환경을 낯설거나 경이로운 것으로 느껴본 적은 없다. 오히려 본인이 성장하면서 봐왔던 인터넷기반 기술들의 큰 변화들은 그 발전까지도 익숙해져 지금 나의 일상적인 감각은 마치 처음부터 본인을 둘러싼 환경이 지금과 다를 바 없었던 것 같다. 어린 시절의 기억이 시작되는 시점에서부터 우리 집 거실에는 컬러 TV가 있었고, 어린 시절 나의 취미는 비

4) 1989년, CERN(유럽입자물리연구소)의 연구원인 영국의 팀 버너스 리(Tim Berners-Lee) 박사는 문자 및 그림, 음성 등의 다양한 데이터를 포함한 방대한 데이터베이스를 구축한 뒤, 이를 시각적으로 표현할 수 있는 표준 문서 형식을 규정하고 문서 속에 연결된 특정 항목이 또 다른 문서로 연결되는 정보 검색 시스템을 제시했다. 한국에서 인터넷 대중화가 본격적으로 시작된 것은 1994년, 한국통신(현재의 KT)가 한국인터넷(코넷 KORNET)이라는 브랜드를 내놓고 일반인들을 대상으로 WWW 기반의 인터넷 접속 및 계정 서비스를 본격적으로 제공하기 시작하면서이다. [네이버 지식백과]

디오테이프를 반복재생해서 좋아하는 장면을 돌려보는 것이었다. 이렇게 나에게 미디어 경험의 기억이란 대중문화가 이미 원숙하게 자리 잡은 시기에서 시작되고, 미디어의 경험이 소비문화와 밀접하다는 사실은 내겐 너무 익숙해서 미처 의식할 수도 없는 것이었다. 이렇게 본인의 기억에서 과도기적인 아날로그 시대에 대한 인상과 확산되는 디지털 미디어에 의한 변화는 함께 존재한다.

본인의 경험을 떠올려 보았을 때, 미디어의 변화로 달라진 이미지 소비 방식의 가장 큰 특징은 출력된 이미지라는 아날로그 생산방식이 비물질적인 이미지라는 디지털 생산방식으로 대체되었다는 점이다. 어린 시절 쌓여있었던 여성 잡지들은 오늘날 미디어 플랫폼으로 옮겨왔고, 드라마를 챙겨보기 위해 정해진 시간대에 집에 모여 TV를 보던 기억은, 각자가 원하는 시간대에 자신의 개인적인 디바이스에서 데이터를 다운받아 감상하는 방식으로 변화하였다. 이렇게 내밀한 장소에서 스크린 화면만을 보는 오늘날의 이미지 소비방식을 인식적 측면에서 보면 신체적인 체험과 상관없이 장면을 바라보는 경험이 되었다고 말할 수 있다. 과거의 망원경은 멀리 있는 대상을 더욱 잘 보기위해 시각을 연장시켰고, 현미경은 미세적인 대상을 관찰하기 위해 개발되었는데, 이러한 장치들은 확장된 눈이 되어 실제 대상을 더 잘 보기위해 활용되었다. 하지만 디지털 미디어를 통한 이미지들은 물질적인 토대에서 벗어나 실재 대상과 상관없는 비물질적이고 가상적인 이미지 데이터가 되었고, 이에 따라 스크린의 이동성도 용이해져 오늘날의 이미지 소비가 자신만의 개인적인 장소에서의 내밀한 체험처럼 느껴지게 된 것이다. 아날로그의 이미지 생산방식에서는 실재 대상과 이미지 사이를 분명하게 구분할 수 있었던 것에 반해, 디지털화된 이미지들은 모델과 소비자, 원본과 인쇄본, 그리고 생산자와 소비자에 이르기까지 이분법적인 구조로 분리해내기 어려운 관계들을 생성하였다. 그리고 모호해진 관계 중 하나로 누가 이미지의 공급자이고 누가 소비자인지 구분하기 어려워진, 이미지 생산과 소비에 대한 개인적인 인식과 집단적인 인식의 불가분성을 들 수 있다.

본인이 주목하는 미디어에 의한 개인과 집단의 상호적인 관계는 ‘검색하기’라는 인식론으로 확인할 수 있다. 검색하기는 특정한 정보를 빠르고 편리

하게 찾을 수 있는 기능적인 수단이지만 오늘날에는 하나의 결정에 앞서 반드시 거쳐야 할 것 같은 일상의 절차와 같이 되었는데, 나는 이것이 오늘날 지배적인 인식의 방법이 되었다고 본다. 다양한 정보를 빠르고 편리하게 비교할 수 있는 검색이 효율적인 매체임은 틀림없지만, 나는 검색이 진정으로 도구에 지나지 않는 것인지는 의심스럽다. 특히 원하는 것을 찾기 위해 열성적일수록 많은 사람들에 의해 검증된 경험을 찾고 있음을 자각하게 되면서, 개인적인 선택과 집단적인 선택이 상호적인 관계 속에 있음을 알게 되었다.

본인은 작업을 진행하면서 이러한 집단성을 분명하게 확인할 수 있었다. 개인의 체험은 “블로그Blog”와 같은 플랫폼을 통해 업로드 되어 시각정보가 되고, 데이터가 된 누군가의 경험은 “퍼오기”나 “공유하기”같은 과정으로 쉽게 수정 및 배포된다. 인증된 경험을 모방하는 것으로 공유된 정보는 개인의 실제 경험으로 재생산되지만, 체험의 개인적인 느낌과는 달리 검색 결과 창에 나타나는 장면은 이것이 집단적인 양상임을 증명한다. 다른 사람이 검색한 것을 다시 검색하고, 유포된 것을 가져오며, 그 과정에서 검색자의 재편집 행위가 발생하게 된다는 검색의 과정을 생각하면 여기서의 경험이 집단적인 특성을 가질 수밖에 없다는 것은 당연해 보인다.⁵⁾ 즉, 검색이란 집단성을 분배하고 있지만 동시에 개인적인 선택으로 인식되게 하는 플랫폼인 것이다.

정리하자면, 디지털 장비의 발전이 제공하는 서비스는 개인적인 인식과 집단적인 인식의 분리불가능성을 생산했다고 볼 수 있다. 점차 자신의 손 안으로 들어온 스크린으로 바라보는 경험은 이것이 진정으로 사적인 체험인지 혹은 공공의 경험인지에 대한 구분을 무의미하게 만들었기 때문이다. 사적인 공간에서 혼자 스크린을 바라보는 경험으로 사용자는 자신만의 개인적인 시간을 보낸다. 그렇지만 마치 검색이 사실상 집단적인 욕망에 참여하는 것이 되는 것처럼, 미디어를 바라보는 경험도 실질적으로는 자신만의 체험을 제공하지 않는다는 것이 나의 논지이다. 이렇게 개인적인 인식과 집단적인 인식의 분리불가능성을 탐구한 사례로 피에르 위그의 작품이 있다.

5) 김영기, 「AHP를 이용한 웹 사이트 신뢰성 평가 모델 개발」, 한국도서관·정보학회지, 제39권, 제4호, 2008.



참고그림2 피에르 위그, <제 3의 기억>, 1999-2000, Deta Digital, 946”

피에르 위그의 <제 3의 기억>(The Third Memory)(참고그림2)은 1972년 있었던 은행 강도사건을 다루는 뉴스 보도방송, 사건을 각색한 영화의 장면, 그리고 사건 당사자의 진술을 교차시켜 개인의 기억처럼 존재하는 미디어 경험으로서 ‘관객의 기억’을 추적한다. 작품은 가장 사실과 근접한 정황을 말할 것으로 예상되는 실제 사건의 당사자 존 워토위츠John Wojtowicz의 기억이 재연되는 모습을 보여준다. 하지만 작품에서 포착되는 것은 자신의 경험을 말하는 워토위츠의 진술이 미디어 보도나 영화 모두와 일치되지 않으며, 그러면서도 당시의 사건을 회상하는 워토위츠의 기억이 사건을 각색한 영화 속 주인공의 연기에서 영향을 받고 있다는 점이다. 이 강도 사건이 일어난 날 오전

에 워토위츠가 그의 동료와 함께 영화 <대부The Godfather(1972)>를 보고 범행을 결심했다는 일화에서부터 시작된 미디어에 의한 경험과 실제 사건의 연쇄적인 관계는, 극적인 연출을 위해 주인공이 동료를 배신하는 영화적인 설정을 진실로 받아들인 동료 수감자들로부터 살해위험을 받는 상황으로 이어진다.⁶⁾ 실제 경험과 미디어로 재현된 경험 사이에서 벌어지는 인식의 분리불가능성을 가시화하는 위그의 작품은, 개인의 실질적인 체험에 이르기까지 미디어가 깊숙이 들어왔으며 그 영향력이 한 개인의 삶을 좌우할 정도로 내밀해졌고, 이로써 경험적 진실이 무엇인지 구분하기 어려워진 상황을 보여준다.

위그가 주목했던 미디어 환경으로부터 또 달라진 지금, 나에게 ‘관객의 기억’이란 확장된 미디어에 의해 모두가 관람자이자 생산자가 되는 것을 의미한다. 위그의 작품에서 관객의 기억에 따른 모방과 재생산의 궤도는 그 영향력이 상업영화나 지배적인 보도 미디어라는 거대한 시스템으로부터 개인에게로 흐른다는 점을 알 수 있다.⁷⁾ 그렇지만 본인의 작품에서 드러나는 미디어와 실제경험 사이의 ‘재생산에서 재생산으로’ 이어지는 모방의 궤도는 총체를 파악할 수 없을 정도로 동시다발적이다. 검색된 사진들을 보면서 나는 개인의 사적인 체험에 내재되어 있는 ‘관객의 기억’을 관찰하고 있다. 위그의 할리우드 상업영화 스크린에 대한 의심은 본인의 작품에서 대량생산된 상업 이미지에 대한 의심으로 바뀌 말할 수 있다. 더욱이 위그가 그의 작품에서 입증한 재현과 실상의 분리불가능성은 진화하였고, 이로써 나는 오늘날 재현된 경험 그 자체뿐만 아니라 이미지 소비의 메커니즘 까지도 우리의 인식과 분리되지 않고 있다고 생각한다.

나의 작품 <로맨틱 에펠>(그림4,5,6)은 출력된 이미지 필름과 필름 지지대, 여러 개의 스크린과 개조된 슬라이드 프로젝터로 구성되어 있다. 전시 공간을 두르고 있는 필름은 관객의 손에 의해 돌아가고, 변형된 슬라이드 프로젝터는 필름의 일부를 즉각적으로 확대하여 투사한다. 필름에 출력된 이미지

6) Amelia Barikin, *Parallel Presents : The Art of Pierre Huyghe* (Massachusetts: The MIT Press, 2012), pp.116-121.

7) Elizabeth Affuso, *The Sculptural Screen: Spectatorship, Exhibition, and Hollywood in Contemporary Film/Video Art* (University of Southern California, 2011)

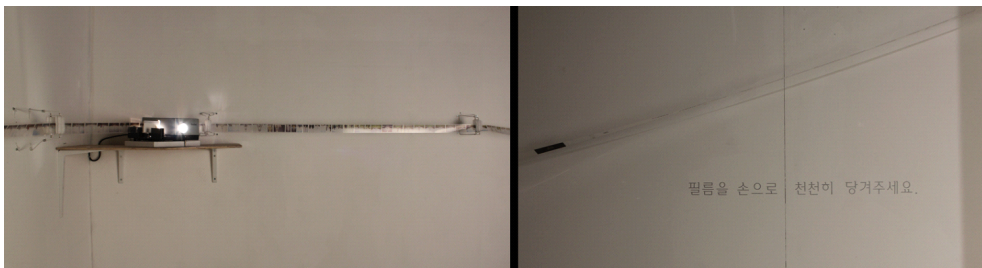


그림4 <로맨틱 에펠>, 2014, 출력된 필름, 변형된 슬라이드 프로젝터, 스크린, 혼합매체, 가변설치, 우석홀 설치

그림5 <로맨틱 에펠>, 출력된 필름 세부

그림6 <로맨틱 에펠>, 변형된 슬라이드 프로젝터와 필름, 작품 세부

들은 내가 웹에서 검색 가능한 누군가의 “허니문 스냅”이미지를 모아 형식의 유사성을 기준으로 정렬한 것인데, 여러 사진들 중 에펠탑 앞에서 찍은 사진만 모은 이 작품은 ‘영화 속의 한 장면 같은’이라는 수식어로 재현되는 기표들을 보여준다. 그리고 나는 <40p, 그림11>에서 확인할 수 있듯이 많은 사진들이 모두 다른 사람이라고 믿기 힘들 정도로 유사하다는 것을 드러냈는데, 이렇게 양식화의 과정을 노출하는 것으로, 개인의 사적인 사건이지만 이것이 집단적인 이미지를 개인적으로 재현하는 과정과 분리되지 않고 있음을 가시화하고자 하였다.

슬라이드 프로젝터의 사용과 출력된 필름의 아날로그한 정서가 보여주는 것은 이미지로 기호화되고 있는 로맨틱한 감정이다.(그림7) 본인의 작품에서 ‘영화의 한 장면’이라는 미디어 체험에 대한 기억은 위그의 작품에서 관객의 기억이 비교적 구체적인 대상을 갖는데 반해 실체가 전혀 없는 인상이라는 점에서 차이를 확인할 수 있다. 인상으로 존재하는 ‘한 장면’은 구체적인 원본이 없음에도 불구하고 뉘앙스라는 문화적인 코드를 만들고 유통시킨다. 내가 작품에서 수집하고 있는 것들은 여성에게 작동하는 문화적인 소비의 코드이다. 그리고 이 코드는 특정한 대상을 이미지화하는 기제가 될 뿐만 아니라 특정한 감정까지도 이미지화하고 있다. 이렇게 자신의 내밀한 감정까지도 이미지의 생산과 소비의 과정을 통해 규정될지 모른다는 위기감은 내가 이 이미지들에서 시선을 거둘 수 없게 하였다.

다시 이미지 검색 창을 보았을 때, 나의 눈에 보이는 것은 이미지 경험에서 차용이 만연해지는 상황이다. 보편적인 환상을 재현하는 모델의 사진과 개인의 일상에서의 경험을 구분한다는 것은 무의미해지고 있으며, 연출 사진과 실제 사진이 혼재되어 소비되는 모습은 낯설지 않다. 생동감 있는 가상의 시각경험이 내밀하게 체험될수록 현실의 재현과 재현된 현실이 뒤섞이는 일상은 익숙해지며, 익숙함 속에서 이미지의 재생산의 속도도 빨라진다. 그리고 나는 이렇게 매력적인 가상 이미지가 실재를 대체해가는 시각경험의 배경에는 판단의 유보가 있다고 생각한다.



그림7 〈로맨틱 에펠〉, 작품 세부

2. 대량 생산되는 기억과 유보되는 자기 판단

각각의 찬란하고 멋진 사진들 속에는 수많은 행복한 여성들의 이미지가 있다. 그렇지만 나에게 두드러져 보이는 것은 풍경과 사진의 훌륭함보다 스크롤을 내릴 때마다 새롭게 등장하는 비슷한 뉘앙스의 장면이다. 이 장면이 나에게 유의미한 이유는, 수많은 사진들 속에서 행복의 의미가 이미지로 반복될 수록, 이것이 나와 비슷한 시기를 살고 있는 여성들에게 행복이란 무엇을 의미하는지에 대한 대답을 대체해가고 있어 보이기 때문이다. 이러한 집단성이 디지털 미디어 때문에 생성됐다고 할 수 없지만, 미디어의 활용으로 개인의 사소한 선택에서 집단성이 확산되고 있다고 해석할 수는 있을 것이다.

문화에 있어서 많은 사람들이 비슷한 가치관을 가지고, 이미 공증된 경험을 하며, 다수로서 보편의 위치를 갖게 되는 집단성은 필연적으로 경험의 범주를 만들고 개인에게 그 범주를 벗어나서는 생각하고 싶지 않게 하는 영향력을 갖게 된다고 생각한다. 본인이 말하는 ‘유보되는 판단’이란 개인이 집단적인 사고체계의 영향력에 대해서 반응하는 태도이다. 즉, 이미 보편적으로 내려진 대답에 무비판적으로 동의하거나, 혹은 당장은 판단할 필요 없다는 반응과 함께 의심과 사유의 기회를 다음으로 미루는 것을 말한다.

집단성의 영향력이 개인에게 가장 은밀하게 작동하는 지점은 자기 인식을 스스로 통제하는 자기검열에 있다고 생각한다. 개인적인 체험을 사례로 들자면, 고화질의 생생한 화면을 구현해내는 상업이미지들이 유통되고 있는 스크린을 바라보면서, 나는 시각적인 쾌감과 어딘지 모르는 익숙함을 제공하는 이미지들을 완벽하게 욕망하지 않는 자신을 발견했던 경험이 있다. 그리고 그때 나의 반응은 스스로의 욕망을 다시 점검해보는 것이었는데, 이러한 본인의 반응이 집단적인 욕망에서 분리되기를 불안해하는 기제에서 비롯된 것일 수 있음을 의심하게 된 것이다. 이렇게 집단성과의 관계에서 자신의 위치를 점검하는 자기 검열은 작업의 시작점이 되었다. 자신을 향한 인식과 사회의 지배적인 인식 사이에서 감지되는 차이나 괴리감을 나는 개인이 자신의 일상에서 문화이데올로기의 단면을 발견하는 순간이라고 생각한다. 내가 수집한 한 장

의 허니문 스냅사진은 집단성에 의한 개인적인 체험의 통제를 의미하지 않는다. 하지만 행복의 순간이 이미지로 옮겨지는 과정을 이미지의 소비로 만드는 미디어의 방식들은 이미지 재생산의 확산을 통해 행복이라는 이상적인 상태를 판단하는 기준에 대한 보편성을 만들어내고, 보편적인 기준에 대한 자력이 강화되는 효과를 발생시킨다. 다시 말해, 공인된 행복한 여성의 이미지를 재생산함으로써, 여성의 이상적인 행복에 대한 보편적인 규범이 형성되고, 이에 따른 보편적인 범주에 참여하길 원하게 되거나 혹은 범주에서 벗어나길 불안해하는 효과를 갖게 되는 것이다. 변화된 디지털 미디어 환경에서 시각 이미지의 확산은 그동안 잘 드러나지 않았던 것들에 가시성을 연결시킬 수 있도록 하였다. 본인이 주목하는 사회적인 보편에 속하고자 하는 욕망이나 개인에게 내밀하게 작동하는 집단성은, 그동안 존재하였지만 분명하게 보이지는 않았던 것들이 확대된 이미지의 영향력을 통해서 가시화된 것이라고 볼 수 있다. 그렇지만 오늘날 디지털 미디어의 방식은 너무 많이 볼 수 있게 함으로써 개인적인 선택과 집단성의 자력 사이의 분리해내기 어려운 긴밀한 작용을 노출시킬 뿐만 아니라, 나아가 집단과 개인의 사이를 촘촘하게 연계시키는 매개체로서도 작동하고 있다고 생각한다.

역사적으로 미디어의 전환이 이루어졌던 시기에 이미지 대량생산에 대한 집단적인 사고체계를 연구했던 사례들은 긍정과 비판이라는 입장으로 정리할 수 있다. 지금부터는 이러한 입장을 간략하게 살펴본 후, 이러한 입장에 대한 본인의 태도를 말하는 것으로 작업에서 본인이 유지하는 불가분한 상호성을 말하고자 한다.

최초의 영화가 상영된 1895년부터 기계매체가 가져올 변화에 대한 여러 논의가 존재했지만, 본인은 소비사회가 심화되면서 발달한 대중문화에 대한 논의와 실재보다 더욱 실감나는 이미지 중심적인 체험에 대한 논의에 주목하고 있다. 논의들은 미디어에 대한 긍정 또는 부정이라는 명확한 입장을 가지는데, 이는 이미지가 쉽게 배급될 수 있다는 것이 민주화의 수혜라는 입장과 문화산업의 체계에 개인을 편입시키는 장치라는 상반되는 입장으로 정리할 수 있다. 대중문화, 그리고 실재보다 강력한 영향력을 발휘하는 이미지에 대

한 긍정적인 입장은 민주주의의 실현을 ‘미디어를 이용하여 이제는 누구든지 이미지를 향유할 수 있게 되었다’로 정의하였다. 즉, 다수가 이미지를 활용할 수 있게 되었다는 실용적인 측면에서 미디어에 대한 입장을 판단한 것이라고 볼 수 있다.⁸⁾ 하지만 변화되는 미디어의 발전이 실질적으로는 개인을 사회에 길들이는 교묘한 장치가 될 것이라는 입장들은 확산되는 이미지 표면의 피상성과, 미디어를 통한 파편적이고 단편적인 지각방식을 미디어의 본질로 정의하였다. 실체가 없지만 실재만큼 강력한 영향력을 발휘하는 이미지의 확산이 더 이상 대상의 실체가 없다는 진실을 감추려고 더욱 파편적인 지각방식을 만들어 내고, 이러한 미디어의 작동방식이 궁극적으로 우리의 인식을 파열시키면서 실상을 은폐할 것이라는 우려 섞인 입장은 미디어와 인간의 인식이라는 추상적인 관점에서 미디어에 대한 입장을 판단하고 있다고 볼 수 있다.⁹⁾

나는 이러한 논쟁의 의미가 개인의 주체성과 연결되어 이해될 때 그 중요성을 말할 수 있다고 생각한다. 자신이 미디어를 능동적으로 사용하여 스스로의 한계를 확장시키고 있다는 긍정적인 관점에서 보면 미디어를 통한 시각경험은 새롭고 매력적인 이미지를 만들어내는 창조의 행위가 된다. 하지만 미디어의 영향력이 제공된 지각을 수용하게 하여 결국 기대와는 달리 수동적인 주체를 만들 것이라는 입장에서 생각한다면, 스크린을 통한 시각경험은 자신의 실제 경험과 매개된 이미지를 동일시하는 소비에 지나지 않게 되기 때문이다.¹⁰⁾

이러한 논의들을 본인의 실제 경험에 적용했을 때 양자택일이라는 명확한 입장을 결정하기는 쉽지 않다. 왜냐하면 먼저 개인적인 이득이나 실용성만을 기준으로 판단을 내리는 것은 개인의 체험에 기반을 두기 때문에 직감적 결정일 수는 있지만, 이러한 논리는 이미 산업사회에서 너무 빈번하게 사용되어 실용성 이외에는 그 이상 할 말이 없다는 한계가 있다.¹¹⁾ 반면 미디어에

8) B.조지프 파인, 제임스 H.길모어(저), 김미옥(역). 『고객체험의 경제학』, 2010, 참고.

9) 장 보드리야르(저), 하태환(옮). 『시뮬라시옹』, 2001, 참고.

10) 김성민, 박영옥. 「디지털 매체 혹은 가상현실에서 이미지 문제」. 2004, 한국철학사상연구회. pp.7-30.

11) 존 스토리(저), 박모(역). 『문화연구와 문화이론』, 1994, pp.200-209.

대한 판단이 문화산업의 견지에서 재고되어야 한다는 입장은 그 범위가 상대적으로 추상적이기 때문에 개인에게 체험적인 설득력을 갖지 못하고 이론화되어버린다는 한계가 있다. 실질적인 경험에 있어서 결국 소외로 이어지는 긍정과 부정이라는 이분법적인 입장 중 하나를 선택하는 것은 오히려 역으로 판단을 생략시키는 효과를 갖는다고 본다. 다시 말하면, 내가 주지하는 디지털 미디어의 영향력이란 이분법적으로 재단될 수 없다는 경험적 사실을 나타내는 것이다.

현실의 구체적인 사례를 기반으로 변화된 이미지 체계를 연구하는 본인은, 작품에 활용된 사진들을 수집하면서 이미지 체험에 대한 판단이 실용성만을 기준으로 내려지고 있음을 확인할 수 있었고 이것이 ‘유보되는 판단’의 사례가 될 수 있다고 생각하게 되었다. 사진 기술이 보급되고 한 번에 처리 가능한 이미지 데이터의 용량이 늘어날수록 본인이 체감하는 원본에 대한 인식은 기술적으로 고화질·고해상도인, 보다 생생하고 선명한 스펙터클의 상태를 원본으로 인지하고 있어 보인다. 내가 웹에서 검색할 수 있었던 이미지들은 상품으로서 가치가 있는 원본 파일이 아닌 그것들의 사본들이었다. 저용량으로 빠르게 배포되는 이미지들은 상품으로서 가치 있는 원본의 존재를 암시하며, 현대에 대량생산되는 경험에 대한 구성물로서 유통되고 있는 것이다. 하지만 더 이상 이미지가 지시하는 대상이나 경험이 무엇인지 사유하지 않고, 오직 기술적인 실용성만으로 판단 내려지는 원본개념만을 현실적인 판단으로 인정하는 것은 더 이상 피곤하게 생각할 필요가 없다는 인식의 확산과 함께 주체적인 고민의 과정을 보류하는 효과를 가질 수 있다고 생각한다. 따라서 이와 같은 미디어에 대한 판단을 나는 경계의 시선으로 바라보고 있다.

유보되는 판단들 속에서 나는 예술이 생각하기와 의심하기를 지속시키는 비판적 사유의 매체가 될 수 있다고 생각한다. 따라서 다음 장부터는 본인이 주지하는 경계와 의심이 어떠한 방식으로 표현되고 있는지 작품의 형식 분석을 통해 알아보려고 한다.

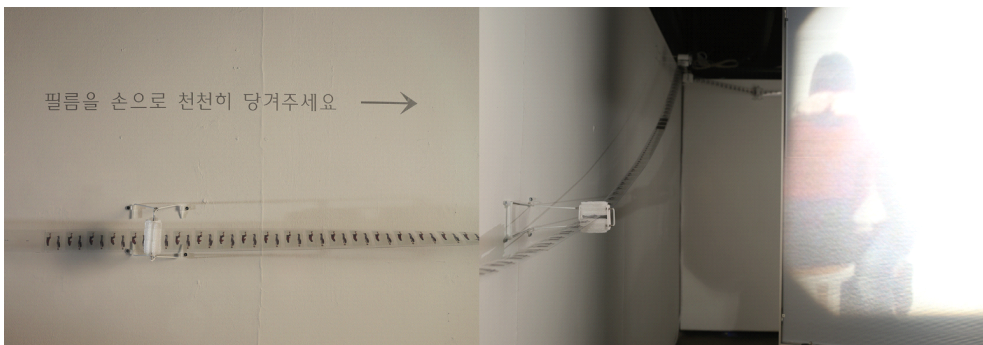


그림8 <진심의 표면 : 프리포즈 이미지>, 2015, 출력된 필름, 변형된 슬라이드 프로젝터, 스크린, 혼합매체, 가변설치

IV. 창작 방식으로서의 차용

이 장에서는 본인이 표현하고자 했던 이미지의 비판적 수용과 생산의 관계가 작품의 창작 과정에서 어떻게 시도되고 있는지 검토할 것이다. 본인 작품에서 의미화를 위한 중요한 방법은 차용하기이다. 본인에게 차용의 방식이 중요한 이유는 미술의 방법으로서 뿐만 아니라, 동시대에 변화된 디지털 미디어에서 차용이 오직 미술만의 표현 방식이 아니게 되었기 때문이다. 재현된 이미지를 다시 재현하고 모방된 것을 한 번 더 모방하는 이미지 소비의 과정에서 차용이란 핵심적인 기제로 작동하고 있어 보인다. 따라서 나는 디지털 이미지가 생성되고 소비되는 순환의 과정에서 주요하게 작용하는 차용의 방식들을 나는 작품 창작으로 다시 재현하고 있다. 지금부터는 본인의 차용하기가 대상에 대한 이중적인 독해의 방법이 되는 이유를 논한 후, 디지털 방식의 차용이 ‘역-차용’이 되는 의미적 구조를 알아보려고 한다. 작품에서 실천된 구체적인 방법론인 캡처하기capturing, 다시 프레이밍하기reframing, 되풀이하기reiterating를 통해 본인의 작품 방식을 설명할 것인데, 이 용어들은 미술사학자 데이비드 조슬릿의 분석 용어를 가져온 것이며 용어의 번역은 본인의 해석에 따른 것임을 밝힌다. 그리고 마지막으로 작품의 설치방법을 통한 의미화 구조를 설명하여 작품에서 체험하게 되는 시각적이지만은 않은 체험들로 동시대 이미지경험에 대한 비판적인 해석의 방식에 대해 알아보려고 한다.

1. 차용과 역-차용

1) 디지털 방식의 차용

미디어에서 가져온 이미지를 직접적으로 사용하거나, 아니면 형식이나 유형을 따라하는 방법을 말하는 차용하기는 의미 구조에 있어서 필연적으로 이전에 존재했던 출처를 지시할 수밖에 없다. 항상 작품 외의 어떤 것을 결부시켜야만 해석이 가능한 차용의 구조는 미술 작품의 표현이 형상의 창조만이 아니라 이미 생산된 이미지들을 재배치하는 것으로도 의미화가 가능해질 수 있는 토대를 제공하였다. 그렇지만 변화된 이미지 체계에서 차용은 이미지를 다루는 보편화된 방법이기도 하다. 앞의 3장에서 다루었듯이 검색은 다른 사람이 경험한 것을 자신의 체험으로 가져오는 기술이고, 오늘날 이미지의 소비란 대상을 가져와 편집하는 것이라고도 볼 수 있기 때문이다.

그렇다면 차용에 있어서 디지털 미디어 환경으로의 이동으로 변화된 것은 무엇인가? 아날로그와 비교했을 때 어떤 차이가 있는 것인가? 먼저, 아날로그 방식의 차용은 물질적인 토대를 근거로 원본과 복사본의 관계를 추적할 수 있으며, 따라서 사본은 유사성이라는 특성을 갖게 된다. 이에 따라 대상을 비판적인 의도로 차용한다는 것은 반복을 통해 원본이 가지는 유일무이한 아우라나 고급문화와 저급문화 사이의 관계를 해체적으로 다룬다는 것을 의미한다. 하지만 차용의 행위만으로는 바로 비판적인 의미를 획득할 수는 없다. 헬 포스터는 포스트모더니즘에서 차용미술이 항상 기존의 매체를 비판적으로 다루기 위해 사용되진 않았다고 말하였는데, 세리 레빈 이후로 대상을 반복한다는 행동 자체만으로는 비판적인 의미를 담을 수 없으며, 상품미학을 차용하는 것이 미술을 소비주의이데올로기에 역으로 편입시켰던 사례도 있었기 때문이다.¹²⁾

나는 차용의 방법이 대상을 소비주의이데올로기에 편입시키는 장치로 기능하고 있는 현상이 오늘의 미디어 상황이라고 본다. 아날로그의 차용과는

12) 헬 포스터(저), 이영욱 · 조주연 · 최연희(역), 『실재의 귀환』, 1996, pp172-190.

달리 디지털 이미지는 비물질적인 특성으로 인해서 실질적으로 바라보는 대상이 원본인지 아닌지에 대한 구분 자체를 무의미하게 만들었고, 이로써 이미지를 복제한다는 것은 산업사회의 상품 논리와 다르지 않게 되었기 때문이다. 또한 대상을 차용하여 반복한다는 것은 차용된 대상이 가지는 이데올로기적인 재현을 강조하는 효과를 갖게 된다. 롤랑바르트는 「오늘의 신화」에서 차용을 통해 작동하는 지배문화의 방법론적인 양상을 분석하였다. 그의 요지는 반항을 의미하던 길거리의 낙서들이 어느 순간 팝 적인 스타일로 소비되었듯, 반복적인 차용은 시대의 비판적인 의식이라는 특수한 기의들에서 의미를 떼어내고 기표를 반복하여 결국 소비로 이어지게 된다는 것이다.¹³⁾ 오늘날 이미지 상황은 크게 달라졌지만, 나는 바르트가 분석한 지배문화와 차용의 관계가 지금도 유효하다고 본다.

차용하기가 이미지 소비체계의 지배적인 방법론이 된 지금, 나는 차용하기를 비판적으로 사용하기 위해 ‘차용의 과정 그 자체’를 다시 차용하는 방식을 사용하고 있다. 내가 차용하는 것은 동시대에 미디어 환경에서 재현의 대상이 없음에도 불구하고 이미지화가 이뤄지고 있다는 작용 그 자체와, 시각·문자 데이터가 축적되면서 특정한 이미지의 종류들이 강조되어가는 상황이다. 여기서 차용의 대상이 되는 사진들은 의미를 가지는 결과물이 아닌, 동시대에 새로운 시각 언어를 만들어내고 사회적인 담론을 형성하는 미디어 자체로서 의미가 있다.

차용하기와 ‘재현의 과정을 차용하기’의 가장 큰 차이점은, 전자는 방법에 따른 결과만을 보여주지만 후자는 재현의 과정을 보여줌으로서 개입할 수 있는 여지를 만들 수 있다는 점이다. 가위질이나 풀로 붙이는 과정도 없이 최종적으로 결과물인 정보를 남기는 디지털 미디어에서 차용이란 결과 중심적인 경험이다. 그리고 과정이 보이지 않는 상태에서 대상이 집단적으로 반복되고 있을지 모른다는 것을 의식하기란 쉽지 않기 때문에 과정이 보이도록 하는 것은 나에게 중요하다. 나의 작품에서 결과 대신 과정을 불만한 것으로 만들기

13) 롤랑 바르트(저), 이화여자대학교 기호학연구소(옮), 『현대의 신화(1957)』, 동문선, 1997, pp.261-339.

헬 포스터(저), 이영옥 · 조주연 · 최연희(역), 『실재의 귀환』, 1996, p161 참고.

는 변화를 만들 수 있는 가능성을 탐색하는 것이며, 재배치를 통해 독해의 가능성을 실험하는 것이고, 이미지 경험의 과정이 고정되어 있지 않음을 드러내어 우리가 맨 처음 경험했던 이미지 체험의 확실성을 의문스럽게 만드는 시도이다. 그리고 이렇게 과정을 바라보는 중에서 해석의 가능성이 개입될 수 있기 때문에 본인의 차용하기는 앞서 2장에서 다루었던 여성주체를 만들지 않는 방식으로 주체성을 탐구하기 위한 실천이 된다.

바르트는 글의 말미에서 지배문화의 신화를 공격하기 위해 다시 차용하여 인위적으로 만들기 전략을 제안하였다.¹⁴⁾ 이 전략을 헬 포스터는 ‘역-차용’이라고 명명하였는데, 나는 이 방법이 비판적인 의미화를 시도하는 미술의 방법론으로서 참고할 수 있다고 생각한다.¹⁵⁾ 따라서 지금부터는 본인의 작품에서 활용된 두 가지 역-차용을 설명하고자 한다. 첫 번째는 작품의 의미구조에서 시도된 분석적인 차용하기를 페미니즘 영화이론을 참고하여 설명할 것이다. 그리고 두 번째로는 본인이 앞에서 주장한 ‘차용의 과정을 차용하기’가 작품에서 어떻게 실천되었는지 말하고자 한다.

2) 차용의 과정을 차용하기

연구에 포함된 작품들에서 내가 수집한 이미지들은 여성의 환상이라고 공유되지만 오직 여성만을 위해 재현된 것이라고는 말할 수 없는 것들이다. 여기서 나는 젠더의 관점으로 이미지 체계를 바라보고 있는 것인데, 이렇게 기존의 체계를 분석적으로 독해하기 위해 차용하기를 실천한 사례로서 가부장제 체계의 심리학을 분석의 도구로 역-차용한 로라 멀비Laura Mulvey의 글 『시각적 쾌락과 내러티브영화(1975)』가 있다. 로라 멀비는 주체와 이미지의 상호작용을 설명하는 정신분석학을 차용하여 당시 주류 상업 미디어였던 할리우드 영화를 젠더의 관점에서 비평하였다. 비평의 주된 관심사는 영화 속에

14) 롤랑 바르트(저), 이화여자대학교 기호학연구소(옮), 『현대의 신화(1957)』, 동문선, 1997, pp.261-339.

15) 롤랑 바르트(저), 이화여자대학교 기호학연구소(옮), 『현대의 신화(1957)』, 동문선, 1997, pp.261-339.

헬 포스터(저), 이영옥 · 조주연 · 최연희(역), 『실재의 귀환』, 1996, p161.

등장하는 배우를 바라보며 느끼는 쾌락을 파헤치는 것이었다. 멀비는 먼저 분석의 대상이 된 영화들이 젠더에 따라 역할이 나뉘지고 있음을 밝힌 후 정신분석학의 언어와 분석의 구조를 차용하여 관객의 쾌락을 분석하였는데, 이로써 이상적인 인물로서 주인공을 바라보는 쾌락과 시선을 끄는 장치로서 여성 신체를 바라보는 관음주의적인 쾌락을 드러내었다.¹⁶⁾ 멀비의 분석이 의미 있는 이유는 영화라는 중립적이라고 여겨지던 미디어를 젠더의 관점에서 분석함으로써 쾌락이라는 정치적으로 재단할 수 없다고 여겨지던 영역을 비평의 장으로 인식하게 만들었기 때문이다. 나는 할리우드 영화에 대한 멀비의 관심이 곧 미디어에서 호응을 일으키는 주류 상업 이미지에 대한 관심이라고 말할 수 있다고 본다. 그리고 이러한 이미지를 바라보는 관점이란 남성과 여성이라는 성차로 이미지를 파악하려는 시도가 아닌, 여성의 주체성에 관해 질문하기 위한 전제라고 생각한다.

여기서 정신분석학의 차용은 정신분석 자체에서 설명되지 않았던 젠더의 관점을 보완한다는 점에서 보다 면밀한 이해의 과정이 된다. 그러면서도 영화 시스템에서 반복적으로 재현되고 있던 젠더의 체계를 드러내어 대상을 실질적으로 해체하고 있다. 본인이 작품에서 재현의 체계를 다루기 위해 차용 방법을 활용하는 것도 이러한 이유를 공유하는데, 즉, 나는 차용의 과정을 통해 대상을 이해하고, 나아가 대상의 작동방식을 작품 형식의 논리로 변환시킴으로써 이미지의 수용과 재생산 과정에서 비워져있던 질문과 의심을 삽입하길 시도하고 있기 때문이다.

본인이 작품에서 시도한 ‘차용의 과정을 차용하기’는 디지털 미디어 방식의 구체적인 효과들을 가져오는 것으로 실천되었다. 특히 본인은 주로 상업적으로 사용되는 미디어의 기술을 차용하지만, 오히려 대상의 한계를 지시하는 방식으로 배치하여 의미화하고자 하였다.

16) 로라 멀비(저), 윤난지(역), 「시각적 쾌락과 내러티브 영화」 (1975) 윤난지(편), 『모더니즘 이후 미술의 화두』, 눈빛출판사, 2000.



그림9 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉 2013-2014, 2채널 비디오 설치, 1' 13"

두 개의 화면으로 이루어진 영상 설치 작품인 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문 Romantic Image : My Honeymoon〉 (그림9)에서 활용된 섬광효과는 앞서 설명한 ‘한계를 지시하는 매체의 효과’의 사례로 들 수 있다. 스크린의 한쪽에는 재현된 이미지들이, 그리고 다른 한쪽에는 검색을 통해 접근 가능한 개인의 사진이 연속적으로 나타나는 각각의 화면은 시각적 유사성을 근거로 병치되었다. (그림10) 이국적인 휴양지를 배경으로 로맨틱하거나 에로틱한 뉘앙스를 풍기는 가상의 연인과 진짜 연인의 사진들은 순식간에 나타났다 사라진다. 영상에서 이미지가 번쩍이는 빛처럼 보이게 하는 섬광효과는 각각의 차용된 사진을 하나의 영상으로 연결시키는 과정에서 프레임을 촘촘하지 않게 배치한 결과이다. 이미지의 보임과 보임 사이에 보이지 않음이라는 간격을 삽입하는 이 방식은 결과적으로 더욱 강한 시각적인 효과를 발생시킨다. 또한 빛처럼 나타났다 실체 없이 사라지는 이미지들은 사진의 찬란함을 강화

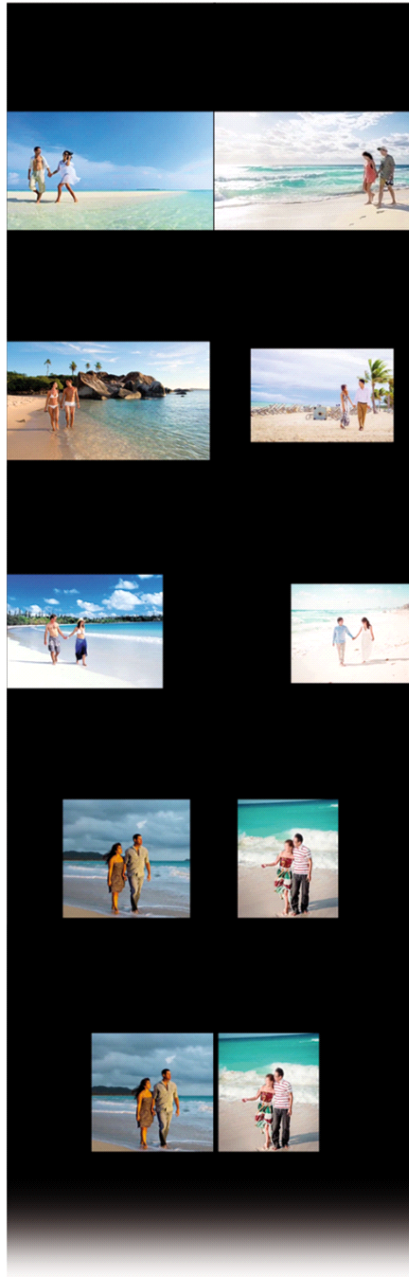


그림10 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉 영상 스틸

하면서도 빠르게 사라진다는 순간적인 성격을 강조한다. 공간에 설치된 영상의 시각적인 대비는 영상의 존재감을 드러내지만, 영상을 바라볼수록 관객의 눈에 전해지는 피로는 오랫동안 대상을 바라볼 수 없게 만든다.

이렇게 섬광효과는 디지털 미디어가 이미지를 제시하는 기술적인 방식을 차용하고 있지만, 이러한 방식들이 감추는 이미지의 비물질성과 표면의 피상성을 강조한다. 작품의 섬광효과는 촘촘한 프레임으로 넘김이 자연스러운 고화질의 영상 대신 프레임 사이가 벌어져 영상의 내러티브에 몰입할 수 없는 복사본들의 연속을 보여주고 있다. 또한 공간을 점유하는 강한 시각적인 대비는 이 이미지들이 일상에서 관람되던 내밀하고 사적인 체험 조건과는 반대로 강화되었다. 이렇게 작품이 차용하고 있는 미디어 방식은 극복의 대상으로 여겨졌던 한계를 오히려 강조하여 지시하고, 여기서의 한계는 작품 제작의 논리로 변환되어 사용되고 있다. 이와 같은 시도는 본인의 다른 작품들에서 슬라이드 프로젝터라는 유행이 지난 매체를 사용하거나, 갈수록 고도화되는 신체 투사기술의 가장 초기적인 방식을 활용하는 것으로도 시도되었다.

이렇게 매체의 한계를 돋보이게 하는 방식들을 탐구하면서 내가 실험하고자 하는 것은 한계를 통한 비판적 바라보기의 가능성이다. 왜냐하면 유행이 지난 매체를 구시대적 유물로 한정 짓는 논리는 현재의 지배적인 매체가 상정하는 가치를 드러내기 때문에, 극복된 한계는 곧 소외되어 은폐되어 온 것들을 지시하기 때문이다. 이렇게 나는 미디어를 차용하되, 오히려 한계가 돋보이도록 만들어 차용의 행위가 이미지의 체계와 감상의 행위를 분리시키고 나아가 관객이 의식적으로 바라보게 되는 과정을 삽입하여, 변화된 재현의 시스템에 대해 질문하게 하고자 하였다.

본인의 작품에서 찬란하지만 피곤하고, 익숙하지만 낯설며, 파편적이지만 연속적인 감각들은 관객에게 ‘이것을 어떻게 판단해야 하는가?’라는 질문을 통해 관람의 체험에 자신을 개입시키기를 제안한다. 작품에서 변환되어 제시되는 차용된 이미지들은 익숙한 경험에 대한 해석을 요청하고, 이 변주된 차용의 과정을 반복하는 것으로 관람자의 비판적인 감각이 활성화되는 ‘차용의 과정을 차용하기’가 가능하게 된다고 생각한다.

2. 차용의 방식들

내가 작품에서 활용한 디지털 방식은 검색을 통해 관심사를 탐색하기, 캡처하기로 데이터들을 다시 저장하기, 수집한 것들을 다시 나열하고 배치하기, 그리고 편집의 과정을 거쳐 차용된 디지털 방식의 논리를 작품에서 되풀이하기라고 말할 수 있다. 이번 장에서는 본인이 작품을 표현하기 위해 실천한 이와 같은 시각화의 방법들을 작품의 과정을 사례로 들어 분석할 것이다. 본인의 실천을 설명하는 캡처하기capturing, 다시 프레이밍하기reframing, 되풀이하기reiterating의 용어들은 미술사가 데이비드 조슬릿David Joselit이 〈After Art(2013)〉에서 기술한 미술사 용어이다.¹⁷⁾ 지금부터는 본인 작품표현의 방식을 조슬릿의 현대에 달라진 미디어 환경과 이에 반응하는 시각 언어에 대한 분석을 참고하여 살펴보고자 한다.

조슬릿은 디지털 미디어의 기술적인 용어를 차용하여 디지털 네트워크 시대에 달라진 현대미술의 방법론을 설명하였는데, 그는 현대미술의 작가들이 변화된 이미지의 상황과 구성을 작품으로 다루기 위해 새로운 이미지를 제작하기 보다는 이해 가능한 패턴을 만드는데 관심이 있다고 진단하였다. 조슬릿의 진단을 본인의 실천에 적용해 본다면, 본인에게 네트워크 시대의 이미지 상황이란 실제 경험으로 재생산되는 재현의 체계이다. 나는 이미 기존 시스템에서 통용되고 있는 소비의 작동원리를 작품의 형식과 의미구조로 되풀이하고 있으며, 이로써 파편적인 미디어 상황들에서 의미를 발견할 수 있는 패턴을 드러내길 시도하고 있다. 지금부터는 캡처하기, 다시 프레이밍하기, 되풀이하기를 작품의 각 과정에 적용하여 차용의 방법들이 실천되는 양상과 이러한 과정이 작품의 의미구조에서 담당하는 역할을 설명하겠다.

17) David Joselit, *After Art* (New Jersey: Princeton University Press, 2013), pp.33-39, 56.

1) 캡처하기 Capturing

조슬릿은 영화나 실제 행동으로부터 적시적소에 내용을 가져오는 방법을 의미하는 용어로 디지털 미디어의 기술적인 단어인 캡처하기를 사용하였다. 나는 조슬릿이 유사한 의미의 차용하기이라는 단어 대신 캡처하기라는 보다 좁은 의미의 단어를 가져온 이유가 달라진 미디어 상황에서 달라진 이미지의 특성을 반영하고자했기 때문이라고 생각한다. 단일한 이미지가 아니라 “이미지들”로 존재하면서, 수량 보다는 군집성에 따라 영향력을 발휘하며, 국제적으로 유통되는 이미지들의 특성은 기존의 복제개념과는 다른 양상을 보인다. 그는 미술가들에게 캡처하고자 하는 충동이란 자료를 통해 데이터베이스를 만들거나, 사실을 기록하고자 할 때, 또는 명확한 목적은 없지만 일단 저장하고 보는 행위로 나타난다고 말했다.

본인에게 캡처하기는 디지털 미디어를 활용하여 이미지를 편집하는 가장 간편하고 직감적인 방식이며, 데이터의 출처를 유지하거나 떼어내 버릴 수도 있는 이미지의 재생산의 보편화된 기술이다. 이러한 방식을 본인의 작품에 적극적으로 들여오면서 강조되는 것은 이미지들에 내재되어 있는 캡처의 과정이다. 작품에서 반복의 과정을 거쳐 재편집된 사진들은 각각의 이미지들이 갖고 있는 사적인 내러티브대신 시각경험의 군집성 자체를 드러내는데, 이로써 명확한 원본 없이도 재생산되는 이미지 경험의 과정 자체를 지시한다. 즉, 본인은 작품에서 많은 사람들의 행동방식 자체를 캡처하고 있다고 말할 수 있다. 내가 작품에서 캡처로 수집한 이미지들은 문화적으로 범주화되고 있는 여성의 이상적인 판타지의 경계이다. 이 판타지는 이미지들의 군집으로 존재하면서 동시대 규범화된 여성상의 기준과 그 범위를 구획하고 있어 보인다.

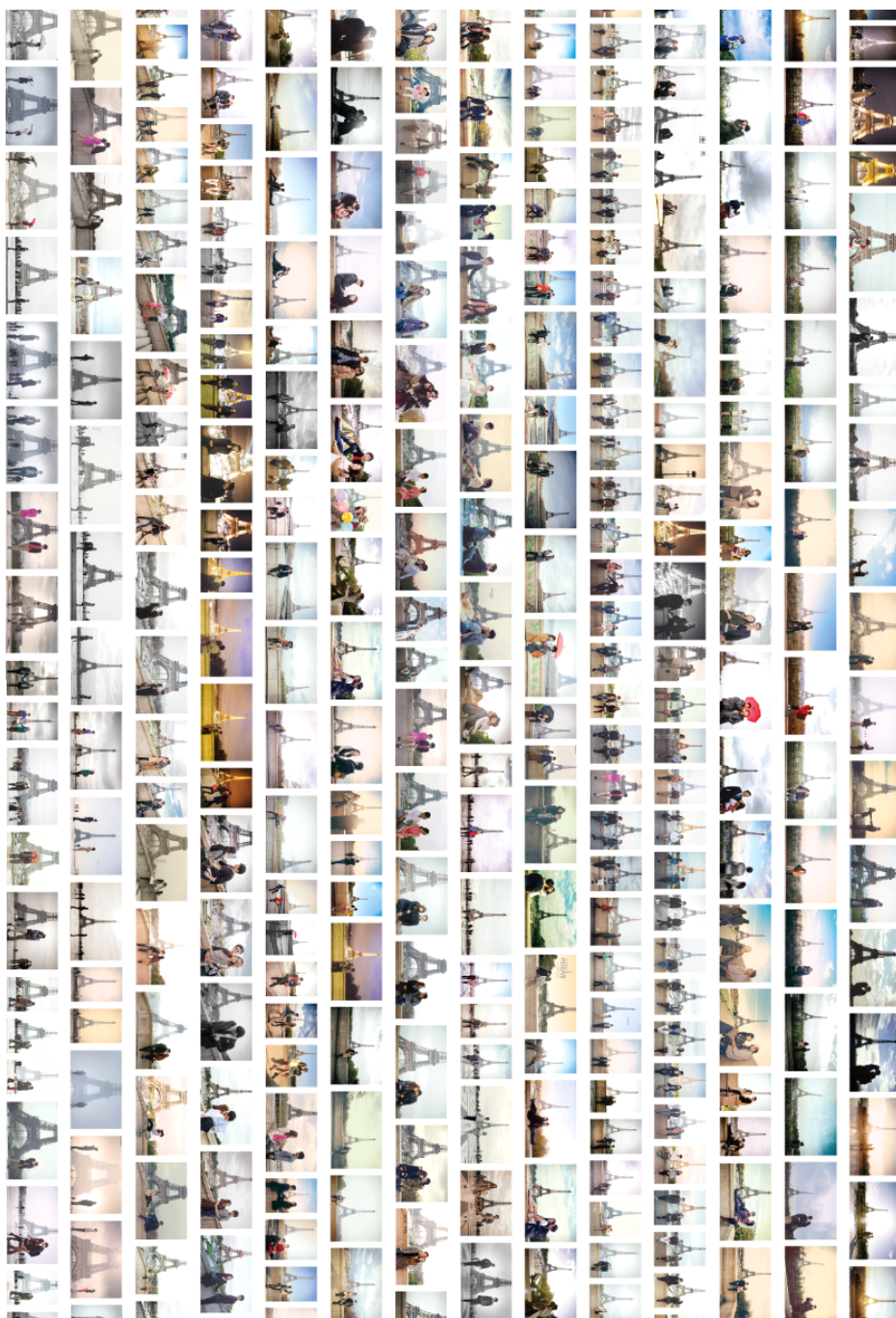


그림11 〈로맨틱 에펠〉 수집한 사진을 구도와 형식이 유사성을 기준으로 재정렬 한 상태

2) 다시 프레이밍하기 Reframing

다시 프레이밍하기는 잡지나 서적 또는 인터넷에서 가져온 사진을 다른 용도로 변용시키거나 다른 형식과 통합시켜 발견된 대상의 의미를 재구성하는 방법을 말한다. 나는 조슬릿이 전용이라는 용어대신 다시 프레이밍하기 라는 편집용어를 가져온 이유도 마찬가지로 디지털 이미지의 특성을 반영하려는 시도로 본다. 조슬릿은 이러한 특성을 설명하기 위한 작품의 사례로 칠도 메이 어레스Cildo Meireles의 〈이데올로기 회로에 끼워 넣기, 코카-콜라 프로젝트 Insertions into Ideological Circuits, Coca-Cola Project〉를 들고 있다. 이 작품의 주요한 전략이 코카콜라가 유통되는 흐름에 비판적인 입장을 드러내는 문구가 삽입된 코카콜라병을 끼워 넣어 사물의 일상성에 잠식되어 있던 정치적인 논제를 드러내는 것임을 생각할 때, 다시 프레이밍하기의 전략은 대상을 맥락으로 이해하여 규칙을 변주하는 방식을 말한다고 볼 수 있다.

나에게 다시 프레이밍하기 방식은 일차적으로 작품에 사용된 이미지들에서 본인이 원하는 부분이 잘 보이도록 여백을 잘라내는 방법으로 활용되었고, 이로써 나는 보편적인 여성성의 경계를 프레이밍 하였다. 먼저, 데이터로 존재하는 이미지들을 검색어로 정렬하지 않고, 구도나 포즈, 또는 배경의 유사성이라는 형식적인 기준에 따라 정렬하는 재배열과 나열 규칙의 변주는 〈로맨틱 에펠〉의 필름에서 확인할 수 있다. 〈그림11〉에서 볼 수 있듯이, 나는 온라인에서 산발적으로 수집된 이미지들을 마치 연속적인 영상의 한 프레임 같이 보이도록하기 위해 3:4 비율의 틀 안에 인물의 위치와 포즈를 중심으로 여백을 잘라냈다. 다시 프레이밍하기를 통해 다수의 사람들이 만들어낸 비슷한 모습들은 더욱 강조되었다. 또한 다른 작품 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉에서 날개의 이미지를 영상의 프레임으로 만드는 편집의 과정도 프레이밍 과정을 잘 드러낸다. 〈그림12〉에서 볼 수 있듯이, 영상 편집 프로그램에서 각각의 이미지 클립들은 사진 속 인물의 행동이 연속으로 이어지는 것처럼 보이도록 하나하나의 위치가 조정되었다. 16:9 비율의 정해진 영상의 틀 안에서 인물의 위치는 앞뒤의 이미지들과의 관계로 정해지며, 그 위치가 섬세하게 설정 될수록 최종 영상에서 인물의 움직임이나 재현된 형상이 관람자에게 더욱

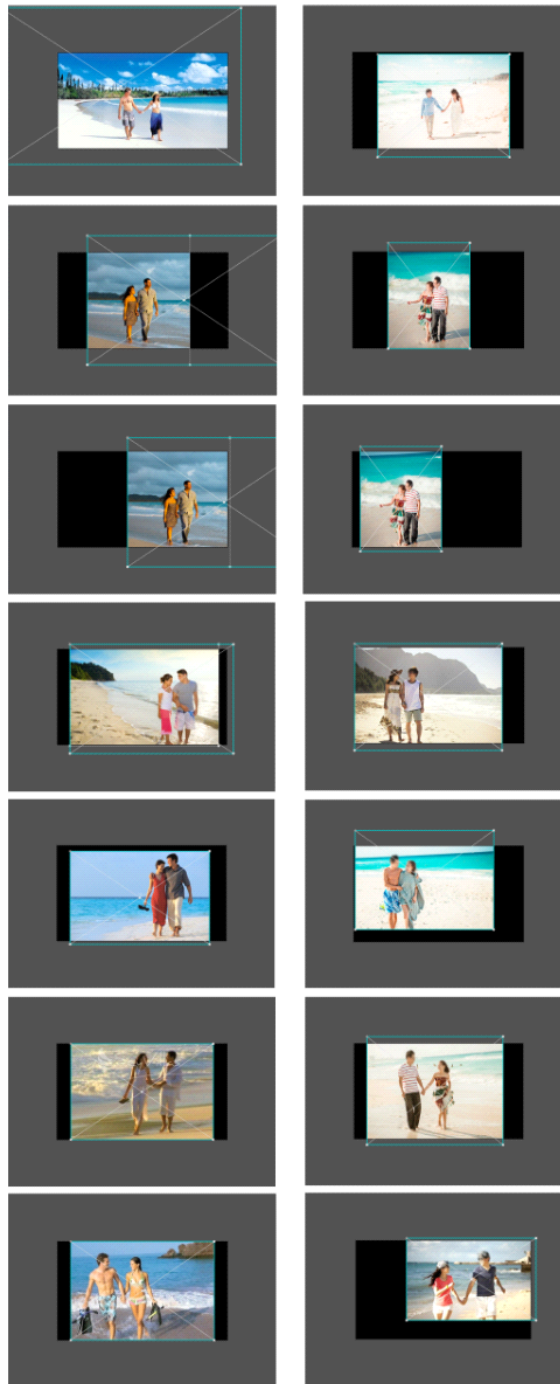


그림12 <로맨틱 이미지 : 나의 허니문> 16:9 화면에 이미지를 배치한 상태.
프레이밍 이전 사진의 외곽이 파란색 상자로 표시되어 있다.

잘 인식되었다.

이와 같이 여백을 잘라내고 위치를 조정하는 과정을 통해 나는 동시대에 반복되고 있는 여성성을 가시화하고자 하였다. 각각의 사진들을 소비구조의 구성물로 보는 본인은 재현되는 과정의 중심적인 논리로서 재생산에 의한 닻움을 부각시켰다. 디지털 미디어의 파편적인 특성 때문에 총체를 확인하기 어려웠던 이미지들은 타임라인이라는 단일한 체계에 연속적으로 배치됨으로써 사진의 주된 내용으로 양식화된 시각적 인상과 군집의 집단성을 강조한다.¹⁸⁾ 이것으로 본인은 규범화된 이상적인 여성성의 가치와 복사되는 낭만적이고 로맨틱한 감정의 범위를 다시 프레이밍 하고자 한 것이다.

18) 타임라인Timeline: 영상 편집용어. 시간의 흐름을 시각화하여 영상 편집이 직감적으로 이뤄질 수 있도록 기능한다. 시간의 흐름을 왼쪽에서 오른쪽이라는 방향으로 표현하고 있으며, 영상의 편집의 과정을 평면 위의 시각적 기호들로 나타냈다.

3) 되풀이하기 Reiterating

예술 작품이나 정치적인 시위, 할리우드 영화 장면과 같은 다양한 범위의 것들을 다시 찍기, 다시 쓰기, 또는 재조명하기 등의 방식을 사용하여, 실제 작동하거나 혹은 “가상적”으로 작동하는 내용의 되풀이하기를 말한다. 나는 앞서 언급한 피에르 위그의 〈제 3의 기억〉에서 작가가 사용한 재연의 방식이 되풀이하기의 대표적인 사례라고 본다. 재연이라는 다시 기억하기 과정에서 무엇이 사실인지 헷갈리고 있는 상황은 위그가 말하고자 했던 가상과 진실의 뒤섞여있는 상황을 드러내고 있기 때문이다. 이렇게 되풀이 방식은 동시대 이미지 상황에서 이미 익숙해진 미디어에 의한 반복을 재인식할 수 있게 만든다는 점에서 유효한 방법이 된다. 무엇보다도 되풀이하기의 중요한 전제는 이것이 이전과는 다른 조건에서 반복된다는 점이다. 이러한 경험은 일차적으로 행위를 하는 퍼포머나 작가 자신에게 자각의 과정이 되고, 또한 결과물을 관람하는 관객에게는 반복에 의한 분리와 동일시의 상호적인 체험을 할 수 있게 한다. 지금부터는 본인의 작품에서 되풀이하기가 어떻게 의미화 되는지 살펴보려고 한다.



그림13 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉 작품 세부 기록사진

작품의 섬광효과에 의해 이미지들이 중첩된 모습의 사진으로 기록되었다.

〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉에서 영상은 움직임을 표현하기 위해 정지된 이미지들의 연속을 보여주는데, 각각의 이미지들은 움직이는 과정과 정지된 결과 사이에 고정되지 않는 상태가 된다. 빠르게 지나가는 장면들은 하나의 이미지를 명확하게 볼 수 없는 채로 그 다음 이미지를 볼 수밖에 없다. 선후 관계와 중첩되는 잔상으로 관람되는 작품은 이미지화되는 것들의 감각적인 요소를 반복하기로 지속한다. (그림13) 이렇게 본인 작품에서 되풀이하기는 일차적으로 상영의 반복구조에서 확인할 수 있다. 단편적인 이미지 사이의 배열만 있을 뿐 시작도 끝도 없는 영상에서, 사진 속 배경의 시간대만이 영상의 주기를 가늠할 수 있게 한다. 사진 속에서의 시간은 강렬한 햇빛이 드는 낮과 노을 진 저녁, 그리고 밤 세 가지로 분류될 수 있었는데, 반복 재생되는 영상에서는 이미지로 재현된 휴양지에서의 하루가 반복되고 있는 것처럼 보이게 된다. (8p, 그림1) 그림으로써 작품에서 되풀이되는 것은 일상에서 체감하는 시간성과 닮았지만 궁극적으로 다른 재현된 시간이며, 이 재현된 시간이 누군가의 일상생활의 경험으로 구성되어 있다는 사실이다. 다시 말하자면, 이미지 속 시공간에 편입되어 반복 재생되고 있는 현실의 경험을 보여주는 것이다. 이렇게 공유된 정보를 사람들이 자신의 사적인 체험으로 반복하는 과정을 드러내기 위해 나는 “사람들의 시간”을 되풀이하였다. 그리고 작품의 체험으로 되풀이되고 있는 것은 이미지화된 경험과 실제 경험을 나누는 경계가 더 이상 중요하지 않게 되었다는 사실이다. 즉, 이 시대에 경험적 진실이 이미지의 파편적인 순환구조에서 자유롭지 못하다는, 내가 실상이라고 믿고 있는 것을 관객에게 다시 보여주기를 시도하고 있다.

작품을 바라보는 체험과 관련하여 나는 순간성이라는 감각을 확인할 수 있었다. 앞서 살펴보았던 재현의 시간성은 현실적이지 않기 때문에 영속적이거나 초월된 시간처럼 느껴진다. 하지만 나는 작품에서 오히려 순간적이고 파편적인 속성을 강조하여 빠르게 지나가는 찰나의 시간성을 되풀이 과정에 끼워 넣었다. 그리고 영상이 반복될수록 강조되는 순간성이 허무함이라는 심리적인 상태로 이어진다는 것을 발견할 수 있었다.

찰나의 속성이 왜 허무함이라는 심리로 이어지는 것인지 고민해보았을

때, 나는 작품에서 이미지가 제시되는 방식이 각자가 자신의 마음이나 심리에 갖고 있었던 이상적이거나 아름답다고 여기는 기억과 연관하여 바라보기 때문이라고 생각하게 되었다. 낯설지는 않지만 일상의 사실적인 기록이라고는 볼 수 없고, 또한 미처 다 파악하기도 힘든 짧은 순간의 인상들을 연속적으로 제시하는 것은 기억의 구조와 닮았다고 생각한다. 왜냐하면 기억은 사진과 같은 명료하고 단일한 이미지로 존재하지 않으며, 따라서 형상을 완벽히 인지할 수 없기 때문에 인상이 기억의 실상과 가깝다고 볼 수 있는 것이다. 작품에서의 체험은 바라보는 사람 각자의 기억과 연결되어, 명백하게 완벽하고 결함 없이 행복한 경험은 빠르게 사라지거나 지나가버린다는 어쩌면 진실에 가까운 경험을 떠올리게 한다. 작품에서의 체험이 관객 각자의 내밀한 심리와 관련된 것이 되고, 작품에서 재현된 감정들이 찰나의 순간으로 되풀이됨으로써, 이어지는 공허함이나 허무함이라는 심리적 경험은 기존 이미지 체험에 대한 단일성에 개입하게 된다.

그리고 나는 작품 관람의 심리적인 상태를 이미지 상황에 대한 본인의 심리와 연결하고 있다. 시각적인 쾌감과 만족감을 주는 디지털 시대의 이미지들이 우리의 심리적인 구조를 반영하며 닮아가고 있지만 점차 파편화되어가는 현대의 이미지 경험들을 확인할수록 스스로의 기억들도 디지털의 이미지처럼 쉽게 사라지거나 대체될지 모른다는 반응으로 이어지기 때문이다. 또한 이처럼 실재가 모호해지는 경험들이 행복이라는 대상을 재현하고 있지만, 재현될수록 오히려 경험의 본질에 대해서 생각하지 않게 됨은 행복이나 이상이라는 가치조차도 본질 없이 증발할지 모른다는 허무함으로 이어진다. 작품에서 연결되는 괴리와 허무의 심리상태는 이미지 상황에 대한 변주된 기억하기의 실천이라고 볼 수 있다. 그리고 변주된 조건과 반복의 과정 속에서 나의 시점은 개인의 사적이고 행복한 기억까지도 기계적인 반복의 생산물이 될지 모른다는 위기를 느끼는 내부자의 위치이다.

3. 온라인과 오프라인 공간의 상호 연결

이 연구에 포함된 작품들은 최종적으로 디지털데이터로서 모아진 정보들을 전시장 벽에 물리적으로 매달 거나 또는 공간을 점유하는 강한 효과로 제시하는 등, 비물질적인 시각경험을 시각경험만은 아닌 체험으로 변환시킨다. 장치에 의해 전환된 - 시각 경험의 우세하지만 - 시각적이면서 공감각적인 경험들은 이미지 자체와 더불어 차용된 이미지가 제시되는 방식이 함께 경험되도록 한다. 다시 말하면, 온라인에서 일어나는 일들을 오프라인으로 제시하고, 비물질적인 이미지의 체험을 물질적인 장치와 함께 제시하고 있는 것이다. 이와 같이 나는 가상과 실상이라는 상반되는 특성이 작품을 매개로 분리 불가능하게 체험되도록 의도하였다. 이것은 3장에서 다루었던 디지털 미디어를 통해 개인성과 집단성이 분리불가능해지고, 변화된 재현의 체계에서 생산이 곧 소비가 되는 상호성을 보여주기 위한 방법이다. 그리고 여기서 본인은 디지털 미디어의 확산이라는 기술적 성취로 모두가 수혜자가 되었다는 주장을



그림14 〈로맨틱 에펠〉, 전시장 설치 모습, 서교예술실험센터

재고하는 입장이라고 할 수 있다. 따라서 나의 시도는 발전되는 기술이 정교하게 감추는 부가적인 장치들을 드러내고 온라인에서 몰입을 유도하는 세련된 전략들을 유행이 지난 오프라인의 매체로 변환시키는 것으로, 몰입을 위한 조건들을 오히려 관람의 대상으로 만들었다. 그리고 관객의 신체 개입을 작품 감상의 조건으로 편입시키는 것으로 오프라인에서의 경험을 더욱 강조하였다.

이로써 나는 작품의 경험이 판타지를 강화하지 않는 방식으로 체험되기를 시도하였다. 작품에서 활용된 수준이 낮은 기술이나 아날로그의 방식은 디지털 환경에서 이제는 익숙해진 시각경험에 대한 다른 방식을 제안하며 재현의 체계가 가지는 한계를 지시한다.

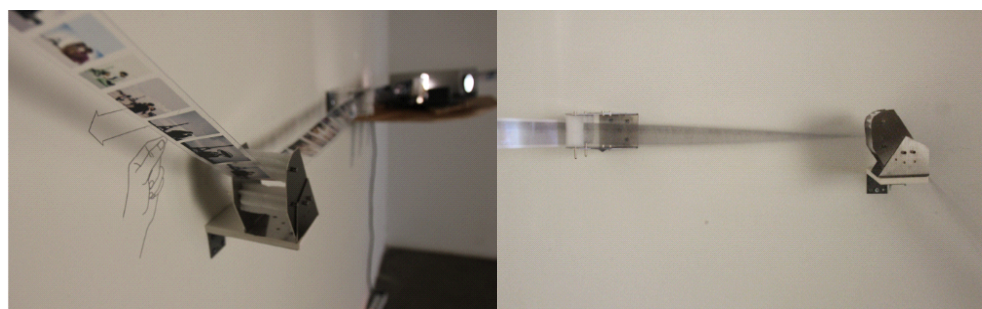
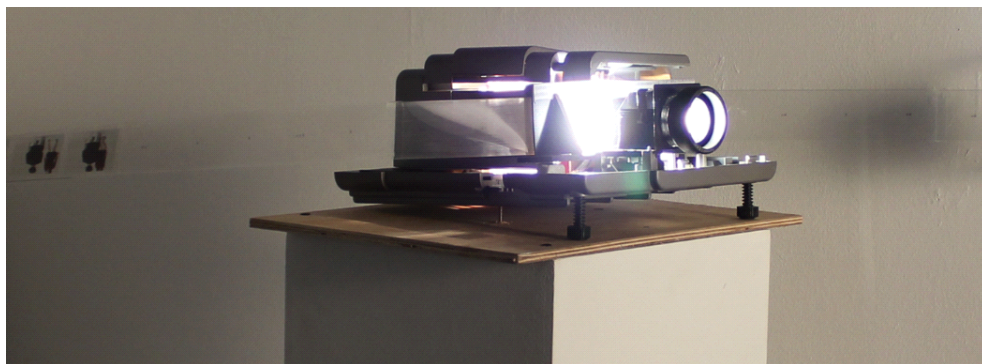


그림15 개조된 슬라이드 프로젝터

그림16 필름 회전 지지대

작품 〈로맨틱 에펠〉(그림14)에서 전시장 벽을 타고 움직이는 필름과 여러 개의 스크린은 관객들로 하여금 이미지가 전시되는 설치 조건에 주목하게 하고, 이미지를 보는 경험이 전시장의 물리적인 공간에 대한 체험과 중첩되도록 이끈다. 프로젝터는 스크린을 바라보게 하는 장치이지만, 이 장치를 영상



그림17 〈로맨틱 에펠〉, 전시장 설치 모습

속 재현의 체계를 즐기는 것이 아닌 몰입을 유도하는 조건들을 불만하게 만드는 시도로 본인이 의심하는 이미지 경험의 실재와 유보되었던 판단의 지점을 드러내고자 하였다. (그림15) 개인의 내밀한 체험처럼 인식되었던 스크린을 보는 경험은 여러 개의 스크린에 동시다발적으로 전시되는 이미지 경험으로 전환되고, 또한 온라인에서 비물질적으로 산재하던 이미지들은 전시공간에서 물리적으로 나열된다. (그림17) 무엇보다도 나는 공간의 구조적 조건 위에 매달려 관객의 손에 의해 돌아가는 출력된 사진들을 통해, 관람자가 영역을 차지하고 있는 이미지들의 물리적인 현존에 대해 질문하기를 바랐다. (그림16) 디지털 이미지들은 비물질적인 데이터의 조합이기 때문에 그 현존에 대해 가늠하기 어렵다. 그렇지만 앞서 언급한 것처럼 동시대 이미지들은 군집성에 의해 인식되고 있으며 더욱이 이와 같은 이미지들은 현실의 공간에 실질적인 영향력을 발휘하고 있다. 보이지 않지만 실제 공간의 구속력을 갖고 있는 이미

지들의 현존성은 오프라인에 일렬로 나열되어 길이를 가늠해보는 방식으로 구현되었다. 온라인에서는 보이지 않았던 경험의 재현과 복제의 프로세스를 강조하는 것으로, 작품은 우리가 바라보는 대상이 사실은 경험의 실재와 상관없는 이미지일 수 있다는 점과, 그리고 동시대 디지털 시각 환경에서 우리는 단순히 이미지를 보고 있는 것만이 아니라 보이는 것을 현실로 믿고 있음을 드러내고 있다.

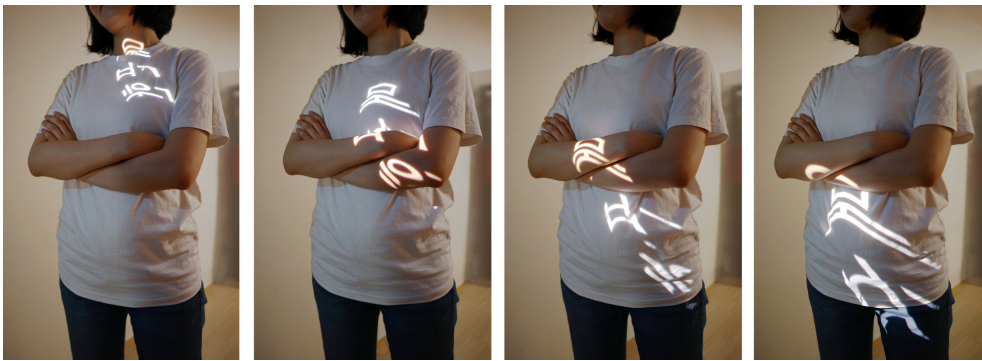


그림18 〈미끄러지는 신체 : 스크린〉 작품 세부 기록사진

관련하여 본인의 작품 〈미끄러지는 신체 : 스크린〉(그림18)에서는 관객의 신체 개입을 작품 감상의 조건으로 만들어 관객이 스스로 재현의 체계를 발견하고, 나아가 비판적으로 체험할 수 있게 하고자 하였다. 작품에서 관객의 신체가 스크린이 되도록 고안된 장치는 바라보는 이미지와 실제 신체 사이의 거리감을 없애고, 시각 경험을 직접적이고 체험적인 것으로 변환시킨다. 스크린 위에 재현된 여성이미지가 대상화 될 수 있는 이유는 스크린과 보는 주체 사이의 거리감이 존재하기 때문이다. 나는 시선의 대상과 주체 사이의 거리감을 없애고 시선이 중첩될 수 있는 구조를 만들어 이상적인 여성이미지를 바라볼 때 발생하는 문제를 역으로 드러내고자 한 것이다. 관객의 신체에 텍스트가 맺혀 ‘스스로가 바라보는 대상’이 되는 경험은 이미지가 대상화되는 지점을 뒤집고 이상적인 여성이미지와 상반되는 신체의 특수성을 제시하는데, 이것으로 본인은 집단적인 이미지들 사이에서 개인의 주체적이고 개별적인 차

이를 드러내고자 하였다. 그렇지만 작품에서의 체험은 여전히 이미지를 바라보는 시각적인 경험이다. 작품의 시각적인 경험에 개입된 관객의 신체적인 경험은 이 경험을 쉽게 단정 지을 수 없게 만드는데, 나는 이렇게 두 상반된 경험 사이를 오가는 상호적인 과정을 통해 자신이 바라보고 있는 것은 무엇이고 그 의미는 누가 발생시키고 있는지에 대한 비판적인 의식으로 이어지길 시도하였다.

VI. 결론

지금까지 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉, 〈로맨틱 에펠〉, 〈미끄러지는 신체 : 스크린〉을 중심으로 동시대 디지털 시각 환경에서 여성이미지의 소비와 생산 체계에 대한 관심사와, 이를 분석하는 본인의 젠더 관점, 그리고 차용하기로 시도된 미술로서의 실천들을 분석해보았다.

나는 일상에서 과잉되어 보이는 이미지 환경에서 오히려 결핍을 감지하는 자신의 반응에 주목하였고, 이러한 괴리감을 여성이라는 관점에서 제기할 수 있는 질문으로 구체화시켰으며, 작업 행위를 본인의 탐구를 지속하기 위한 감각적 지지체로 삼아 본인이 생각하는 경험적인 실재성을 작품의 체험으로 구현하고자 하였다. 내가 비판적으로 바라보고자 하는 궁극적인 대상은 우리의 보편적인 이상이나 믿음 혹은 익숙한 가치관에 대해서 진정으로 질문하기 어려워진, 정신없이 빠르게 지나가버리는 현실의 단편적인 경험들이다. 그리고 내가 재현의 체계에서 불편함을 느낀 지점은 여성의 행복이 이미지로 재생산되는 과정에서 규범화되거나 보편화된 여성상만이 반복되고 있으며, 이미지의 재생산을 소비의 방식으로 귀결시키는 미디어의 방식에 있었음을 알 수 있었다.

본인의 작업은 이미 통용되고 있는 재현에서 완전히 벗어나는 전혀 새로운 것을 만드는 것이 아닌, 이미 구축된 재현의 틀에서 마비된 비판적인 감각을 활성화시키기 위한 시도였다. 이를 위해 본인이 활용한 주요한 방법론은 ‘차용의 과정을 차용하기’이었는데, 구체적인 실천으로서 캡처하기, 다시 프레이밍하기, 되풀이하기가 있었음을 확인했다. 나는 많은 사람들이 반복하고 있는 행동방식을 캡처하고, 이미지 편집기술을 활용하여 여성성의 경계를 프레이밍하며, 사람들이 사용하는 차용의 논리를 설치나 영상구조로 되풀이하였는데, 이렇게 시대에 지배적인 이미지 소비와 생산의 순환구조 자체를 작품의 형식논리로 차용한 것이다. 또한 본인 작업의 형식적인 연구는 전시장에 설치되는 최종적인 결과물로 시각적이면서도 시각적이지만은 않은 체험하기의 방

식을 모색하는 것이었음을 알 수 있었다. 나는 온라인에서 몰입을 유도하는 세련된 전략들을 유행이 지난 오프라인의 매체로 변환시켜 디지털 환경에서 이제는 익숙해진 시각경험에 대한 다른 방식을 제안하고자 하였다. 이렇게 디지털 기술과 그 사용에서 감춰진 부가적인 과정들을 드러내어 동시대 이미지 체계에서 작동하는 문화적인 규칙과 통제를 일시적이거나 비판적으로 바라볼 수 있도록 시각화하는 것은, 디지털 시각 환경 속에서 이미지의 소비자이자 생산자인 본인이 지속했던 질문을 관객과 공유하고자 하는 시도이었다.

본 작품 연구론에서 나는 한정적인 작품이지만, 본인이 앞으로 연구해 나아갈 확장의 가능성을 기대하며 관심사를 탐구하고 스스로의 입장을 정리하였다. 그렇지만 나는 지금까지의 분석을 통해 이미지의 비판적인 수용과 생산 가능성을 탐구하기 위해 차용의 방식을 활용하는 본인의 작업이 대안을 제시하는 부분에서는 한계를 내재하고 있음을 알 수 있었다. 즉, 이것은 비판을 위한 비판이 되어 본인이 바라는 비판적인 바라보기를 종결시켜버리거나, 혹은 기존의 이미지 체계를 반복할 수 있다는 위험성이 있는 것이다. 하지만 본인은 연구과정에서 스스로의 한계를 인식하는 것이 질문을 던지고 자신만의 대답을 탐색해 나가는 중요한 경험이었음을 기억하며, 앞으로 진행할 작업들을 통해 남은 과제들을 해결해 갈 수 있기를 희망한다.

참 고 문 헌

단행본

- 그리젤타 폴록(저), 전유신(역), 「페미니즘으로 미술사에 개입하기」(1988) 윤난지(편), 『모더니즘 이후 미술의 화두3: 페미니즘과 미술』, 눈빛출판사, 2009.
- 니콜라 부리요(저), 정연심 · 손부경(옮), 『포스트프로덕션(2002)』, 그레파이트 온 핑크, 2016.
- 로라 멀비(저), 윤난지(역), 「시각적 쾌락과 내러티브 영화」(1975) 윤난지(편), 『모더니즘 이후 미술의 화두』, 눈빛출판사, 2000.
- 로절린드 크라우스(저), 김지훈(옮), 『북해에서의 항해: 포스트-매체 조건 시대의 미술(1999)』, 현실문화A, 2015
- 롤랑 바르트(저), 이화여자대학교 기호학연구소(옮), 『현대의 신화(1957)』, 동문선, 1997
- 리사 티크너(저), 조수진(역), 「재현 과/에서의 섹슈얼리티:다섯 명의 영국 미술가들」(1985) 윤난지(편), 『모더니즘 이후 미술의 화두3: 페미니즘과 미술』, 눈빛출판사, 2009.
- 리즈 코츠(저), 서지원(역), 「비디오 프로젝션: 스크린 사이의 공간」(2004), 조야 코커, 사이먼 룡(저) 서지원(역), 『1985년 이후의 현대미술 이론』, 두산동아, 2010.
- 레프 마노비치(저), 서정신(옮), 『뉴미디어의 언어』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 발터 벤야민(저), 신우승(옮), 『기술적 복제가 가능한 시대의 예술작품(제2판)』, 서울:전기가오리, 2016.
- 쇼히니 초두리(저), 노지승(옮), 『페미니즘 영화이론』, 도서출판 앨피, 2012.
- 존 스토리(저), 박모(역), 『문화연구와 문화이론』, 현실문화연구, 1994.

- 자크 라캉(저), 권용택(역), 민승기 · 이미선 · 권택영(옮김), 『욕망 이론』, 문예출판사, 1994.
- 장 보드리야르(저), 이상울(옮김), 『소비의 사회』, 문예출판사, 1991.
- _____ (저), 하태환(옮김), 『시물라시옹』, 민음사, 2001.
- 주디스 버틀러(저), 송연승(역), 「성, 젠더, 욕망의 주체들」(1990) 윤난지(편), 『모더니즘 이후 미술의 화두3: 페미니즘과 미술』, 눈빛출판사, 2009.
- 최영송(저), 『슬라보예 지젝, 이데올로기의 숭고한 대상』, 커뮤니케이션북스, 2016.
- 헬 포스터(저), 이영욱 · 조주연 · 최연희(역), 『실재의 귀환』, 경성대학교 출판부, 1996.
- _____, 배수희 · 신정훈 외 (역), 『1900년 이후의 미술사』, 세미콜론, 2007.
- 히토 슈타이얼(저), 김실비(역), 『스크린의 추방자들』, Workroon Press, 2016.
- B.조지프 파인 · 제임스 H. 길모어(저), 김미옥(역), 『고객체험의 경제학』, 세종서적, 2010.
- Alan Gilbert Juan Vicente Aliaga, *Martha Rosler: The House, The Street, The Garden* (Diputacion de Granada, 2009)
- Amelia Barikin, *Parallel Presents : The Art of Pierre Huyghe* (Massachusetts: The MIT Press, 2012)
- David Joselit, *After Art* (New Jersey: Princeton University Press, 2013)
- Steve Edwards, *Martha Rosler: The Bowery in two inadequate descriptive systems* (London, United Kingdom : Afterall Books, 2012)

논문

- 강선미 · 김영기. 「정보 흐름의 관점에서 본 블로그 연구-정보의 공유와 전달 방식을 중심으로」. 인문학논총. 2009.
- 김성민 · 박영옥. 「디지털 매체 혹은 가상현실에서 이미지 문제」. 한국철학사상연구회. 2004.
- 김영기. 「AHP를 이용한 웹 사이트 신뢰성 평가 모델 개발」. 한국도서관·정보학회지, 제39권, 제4호. 2008.
- 윤명희. 「블로그의 사회적 유형분석1인 커뮤니티의 다층화」. 한국사회학, 제41집. 2007.
- 임곤택. 「소셜미디어의 확산과 문학의 매체 환경 변화 및 효과」. 2014.
- 이임수, 「1970년대 미술의 확장과 대안공간: 122 Greene Street, The Kitchen, Artists Space를 중심으로」. 2014. 현대미술사연구, 35, 149-180
- — —, 「신디 셔먼의 사진: 현존과 부재의 기표로서의 얼룩」. 2017. 서양미술사학회논문집, 47, 173-202
- 정연심, 「포스트-미디어와 포스트프로덕션 : 포스트모더니즘 이후 현대미술의 ‘동시대성」. 2012.
- 진휘연, 「응시의 여성과 ‘기호’로서의 이미지-크라우스의 셔먼〈무제 영화 스틸〉연구를 해체하며」. 2007.
- 최종철, 「후기 매체 시대의 비평적 담론들」. 2014.
- — —, 「로잘린드 크라우스 포스트 미디어 이론의 이중성에 관한 변증적 고찰」. 2015.
- — —, 「실재의 귀환 이후: 실재를 향한 열망, 상상계의 복권, 재난의 시대에 이미지의 심리적 위상에 대한 고찰」. 2015.
- Affuso, Elizabeth Parr, *The sculptural screen: spectatorship, exhibition, and Hollywood in contemporary film/video art*, University of Southern California, 2011

정기 간행물

Jean-Christophe Royoux and Agnès Poitevin-Navarre, *Visual Syntax in the Work of Pierre Huyghe*, *Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry*, no. 0 (1998/99)

참고 웹사이트

국립국어원 표준국어대사전 (<http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>)

정보통신기술진흥센터 (<http://www.iitp.kr>)

통계청 국가지표체계 (<http://www.index.go.kr/potal/main/PotalMain.do>)

한국정보화진흥원 (www.nia.or.kr)

그림 목록

〈그림 목록〉

- 그림1 〈로맨틱 이미지:나의 허니문〉 작품에 사용된 이미지들의 썸네일
- 그림2 〈미끄러지는 신체:스크린〉, 2014, 거울에 프로젝션, 가변설치
- 그림3 〈미끄러지는 신체 : 스크린〉, 2014, 거울에 프로젝션, 가변설치
- 그림4 〈로맨틱 에펠〉, 2014, 출력된 필름, 변형된 슬라이드 프로젝터, 스크린, 혼합매체, 가변설치, 우석홀 설치
- 그림5 〈로맨틱 에펠〉, 출력된 필름 세부
- 그림6 〈로맨틱 에펠〉, 변형된 슬라이드 프로젝터와 필름, 작품 세부
- 그림7 〈로맨틱 에펠〉, 작품 세부
- 그림8 〈진심의 표면 : 프리포즈 이미지〉, 2015, 출력된 필름, 변형된 슬라이드 프로젝터, 스크린, 혼합매체, 가변설치
- 그림9 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉 2013-2014, 2채널 비디오 설치, 1' 13"
- 그림10 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉 영상 스틸
- 그림11 〈로맨틱 에펠〉 수집한 사진을 구도와 형식이 유사성을 기준으로 재정렬한 상태
- 그림12 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉 16:9 화면에 이미지를 배치한 상태. 프레이밍 이전 사진의 외곽이 파란색으로 표시되어 있다.
- 그림13 〈로맨틱 이미지 : 나의 허니문〉 작품 세부 기록사진 작품의 섬광효과에 의해 이미지들이 중첩된 모습의 사진으로 기록되었다.
- 그림14 〈로맨틱 에펠〉, 전시장 설치 모습, 서교예술실험센터
- 그림15 개조된 슬라이드 프로젝터

그림16 필름 회전 지지대

그림17 〈로맨틱 에펠〉, 전시장 설치 모습, 서교예술실험센터

그림18 〈미끄러지는 신체 : 스크린〉 작품 세부 기록사진

〈참고그림 목록〉

- 참고그림1 마사 로즐러, 〈단순히 얻어진 한 시민에 대한
인구통계/여성의 몸매 치수Vital Statistics of a Citizen,
Simply Obtained〉, 1977, 39' 16"
- 참고그림2 피에르 위그, 〈제 3의 기억The Third Memory〉,
1999-2000, Deta Digital, 946"

Abstract

A Study on the Critical Reception and Production of Images of Women through the Method of Appropriation

—based on my own works

Yoon, Solin

Painting Major, Department of Painting

The Graduate School

Seoul National University

This study is a theoretical analysis of my art practice, which aims to bring fleeting critical attention to the cultural rules and regulations that are operating in the environment of digital images. It is difficult to comprehend the reality of our visual experience, or the environment of digital images referred to in this study due to the huge impact of digital images that are almost impossible to grasp in their entirety and the screens that have penetrated deep into our personal realm govern the conditions of everyday life. The works analyzed in this study examine *the condition of inseparability of the*

individual and the collective in the process of image production and reception in order to explore the impact of new media conditions on one's personal decisions as well as intimate memories. Under these conditions, one's subjective decisions are influenced by the distribution of mass-produced images in the media, along with the confusion of whether their personal experiences belong to themselves or are they the result of the acceptance of the collective desire. Despite experiencing the consumption of an abundance of images in daily life followed by the advent of new media, I find myself feeling a general insatiable sense of lack lying in the overload of images. These doubts have led me to question what is "the real" within today's process of image production and consumption, which became a motivation for my art practice.

The questions came from my own identity - which can be specified as a young woman in her twenties. Despite having been enforced to perform the traditional roles of femininity, I still have experiences of freedom that are unconstrained by those expectations. As an artist, the twofold experiences of being female allowed me to engage critically with this very notion. In this sense, my inquiries touch upon the relationship between female subjects and the system of representation operating with the media. Above all, it has led me to doubt the process by which the norms and standards are constructed in the production and reception of images of women. The category of images that I work with are commercial images proliferated through digital media in mainstream culture that represent certain ideals. In particular, I work with images that represent the fantasies often consumed by women. My study focuses

on exemplary cases in my work, which are noted in this study as having to deal with the system of representation related to women such as the “aestheticized” experience of the honeymoon and images of the female body. However, the consumption of images of women in my conflicting position as an insider cannot be completely indulged in this system, which compels me to carefully observe the inseparable relationship between the production and consumption of images in the process of representation.

Rather than to create something entirely new outside of the system of representation, my work is an attempt to awaken the sense of criticality that has been paralyzed within the established framework of representation. To this end, I primarily employ the strategy of appropriation in my work. Appropriation — which necessarily references the original in its construction of meaning — in the very process of borrowing and reusing preexisting imagery, primarily performs the function of the representation of an object. However, what I focus on in my practice is *the process* of appropriation rather than the appropriation of images itself. In other words, I *re-present* the process of appropriation, which is important in today's overwhelming amount of images in circulation, and the massive amount of production and consumption of digital images. In doing so, I expose the mechanisms of the imaging system, which are generally invisible being fragmented and dispersed. The strategies of appropriation that I employ in my practice are characterized as *capturing*, *reframing* and *reinterating*. By capturing the repetitive patterns of common behavior in digital media, reframing the boundaries of femininity through image editing technology, and

reiterating people's practices of appropriation in my installation and videos, I attempt to reveal the circulating structure of image production and consumption. The final result of my work that is installed in the exhibition space induces a synesthetic experience for the audience, not solely a visual one. These attempts in the artwork expose the hidden nature of the ever-advancing digital technologies. In particular, it prompts us to reflect on the visual experience of consuming conventional representations of women in images, as well as the characteristics of the normalized system of representation from the perspective of a woman in the digital environment.

Keywords : gender perspective, visual environment in the digital era, appropriation, process of appropriation, the collective and the individual, the internalized universality

Student Number : 2013-21198